

全省電腦經銷商・書局均售 NT\$100 HK\$40 S\$13 RM\$20



F586繼豐之清歐

- 機殼設計融合工業用電腦及FCC安規標準、採雙風扇配備,後窗加設出風孔(熱 胤孔),主機板固定基座板加設15孔(3公分見方)熱散孔,另上蓋靠主機板部份加 設傳導孔。如此設計可使CASE內部溫度維持正常溫度。
- 二、主機板CPU散熱方式,採用3M專用散熱膠,並加CPU散熱片及風風。
- 三、一、二、項設計可使F586之CPU、TTL及其他半導體,在優良穩定的溫度, 持續久恒的工作。關德用者安仗繁聚
- 四、F586 CASE採用3大(可裝抽取式HDD·CD-ROM·FDD1.2)3小之設計 符合公元2000年之標準。

· 自由開發性特全國經濟學與經濟學

M - M1020/100-2980 #COT 1391-1588 PRE-CIME-WATE

ID(023936-575) DCGCC351-0471

PASSESSE-0066 #GCT6-ath BECOUNTY: \$299 (E((01))555-11719 西(1208, 9-8119 \$70001564, 1660

T LIBS - SECTION | 10 PK | 29 C00 F007-4265 MC000002-4365 E(SI)915-1148 SC(0)482-108 BULL:484-1177 28 CD2.14000-29/X

M(CD)/861-0749

機(20717-7946

第105578-4798 単 第1085884428 AT MICOROMA-THEF E00005004-0688 を 「1280円-20円 素 (500k-14-00円 素 (500k-14-00円 の (500円を) (300 の (500円を) (300円を) (300

E MODULATION

\$5000 A15 B0 B0

日本日本版(A4)の下記録 日本版学、(A1)を74362 CONTROL 12-150

MARKET WHEN THE AMARIM SHOP MICONSER APPROXIMATE **東京(040706000**/ WIRE # 130 155 mile BRIESSOTTANT **特甲基亚门AUITY74 手提(M())到6**(6) **申担口の9545**07 STANDOOM CHUALIVEN DR ATARY PENNINGS PENNINGS

BESTON CENTERS E-VERTICAL PRINCIPAL AND INC. #EFECONOMIS BEECH SHARE MERKED-CHROSSE ENGICICIONIS (EMCICIONIS CERSINGSTAN THE RESIDENCE 司九里置(14)((22)7) **刀打除事 30 18947**5

STERON MARK が書(は)に記念 意)(数) 學學是

日本のののは、17日 Mis Ecologic-criss **图 第00月082-2517** 世 用ロブが9-7439 日 - 19日ブ113-4478 3 (37) 749-138

大四万 700 7466

Comuse-Det

X 05 07 E-1466

_0080099-7586

#06086-086 # #06088-1486

A \$1000005-000

SE SELECTIONS

MINISTER, SERVICE 2805 - 198CMD **唐.** 表3750-166 7 (17) 363-3742 T (21) 364-3742

T002001-8125 \$50\$185\$165 F (000) 5831-1982 (B00000708-4104)

日 奇(87)(61)-1612

MINTS 117-9216

E BOZUM-DIA 2 MO700-00 E MO700-00 2016-1771-0256 SP SECURITION AND

B) BOOK 1800

간 중((6))((1-1))() 용하죠

直径限

理 PR PR 5 37-53 大 **自** [1] 866-1858 #2 TF (F7)642 - 147 (6178) 786-8849 38 38 777 - 2175 万 (08, VE-119) 理108(788-1947 公開業 (** 75 - 858) 交 権 責(37 / 75 - 877) 電 機(37 / 75 - 29 / 5 全 見(37 / 75 - 29 / 5 全 見(37 / 75 - 29 / 5









以一定大力吹捧軟體世界的遊戲,這樣的論調完全漠視本 刊編輯於主編權及卯足全力以爭取更寬廣更多元的報導空 間所做的一切努力。筆者自惱,柔觸是否美味,無關乎是 否得狼吞虎嚥,細細品嚐者亦大有人在; 偶得美酒,無關 乎得否喝上千杯、萬杯方論知己、需知珍饈美酒依然故我 其他一切全層人為主觀的感覺能丁。軟體世界雜誌與出 版遊戲的軟體世界因同屬智冠科技而同名,遭致質疑為評 論不公·立場偏坦的同名之累實可以平常心待之矣。維精 宣曆本篇幅回應並懸謝本刊多位"死忠兼換帖"的讀者基 於善意建議本刊更改雜誌名稱以杜外界流言的美意,然則 正如前述。我們期望雜誌應一本媒體公器不當私用之用 心,再接再勵一如珍饈美酒般依然醇美,無論狼吞虎嚥。 或是細細品嚐,都當能讓您回味與期待,無論豪飲或錢酌 ,都能讓你從中找到知己,雜誌的內容與立場實無關乎雜 誌名稱,而關乎所有編輯、作家與讀者的用心程度,刻意 迴避或巧立一個與遊戲出版公司毫無關連的雜誌名稱,便 能確保編輯内容與立場的公允?我們寧可相信本刊三萬多 名讀者的眼睛都是雪亮的。 託颱風之"福",本期票選(P.4)總得票數再降三 百票,除美少女三度對王外,引發不少話題,而 BEST 5 榜内擬人化的劇情,實依票選名次編撰,純爲博君一粲, 免致衛道保守人士杯葛·特別聲明·未濟已轟動的 X-COM 曲浮(P.59)收錄於新 GAME 無報篇幅:星際戰迷切勿錯 過試戰良機,至於好評不斷的大部頭專欄 bf GAME 俱樂 # (P49)除傳達國外各出版公司之一手資料外,更提供各 項趨勢及實用訊息,建觀您接納駐美作家體貼的建議:泡 好一杯熟腾腾的咖啡,慢慢品嚐咖啡及該專欄的美味。另 外, 本期新增兩個非定期專欄(P.207 · P.217), 期使 喜好奇幻與科幻的讀者都能在此滿足難得宣洩的超想像空 間,本刊特此感謝特約編輯 LUCIFER 的用心與幻象雜誌 概然惠予刊登,造福讀者。此外,本期特別報導(P.197)對次世代主機之現況與趨勢有極深入之報導,本期精彩 内容列舉一、二引為導讀,不再佔據篇幅累進。以下重要 訊息,籲請讀者留意。

竟是好吃才會狼吞虎嚥,還是狼吞虎嚥才會好吃?

己少?或許讀者自有主張,然則存在著這些似是而非或互

有哲理隱喻其中的論調,在現實生活中實不乏例證。同樣

的,雜誌之名稱與其内容、立場是否客觀公正之間的質疑

,即使在軟體世界雜誌創刊迄今已周 68 期的此時,仍然

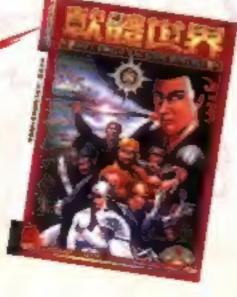
困擾著編者、讀者與刊登廣告的廠商。無僅乎「編輯者,

編來編去編成疾」的笑談不逗而走,此語除凸顯各雜誌編

觸長期與時間競賽所負荷之心力透支外,外界流言的主觀

認定再顯目光偏狹的心疾。因爲雜誌名稱叫軟體世界,所





正是時候

發行人紊計 長/王伐雄 蜡大学初隔 基之条後賢

軽え

史の最を呂重漢と鍾文牒

英術主編/貂美玲

美術編輯/莱秀娟<劉信良

資料需理/曾玉琴

打字排版光陳禮英

編輯助理/蘅嘉慧

特約編輯作家必

囊原天水朱华恒火节振信兰許德全 特的作家必

> 李莉莉。郭崇勳。朱學恒。卓挺然 鍾凱女区徐國振区劉興澤ミ薬明璋

> 劉昭毅、孝永治、羅國宏、駱婷婷

蘇經天平何心來区曾昭奇》王影想 **集皇甫下劉建台》呂維振-業宗明**

林政翰卡黄文能主侯背领与杰伯翰

黃唇硫金劉建良と賴福森と林旭中

黃振信 医朱傳統医 吳文德 医楊礎傑 看志清《下起經》陳志明《廖奇建

潘星宝》許雲渊方黃俊銘上王脉文

本期雜誌封面

提供/智冠科技

叛而設計構成ど林俊宏

屬帽支採乙

拒棄昨天林淑嶽区桐思禅下劉 璘 楊淳妃、李錦繚

美術支援之

林慧玲、朋孝娟、许素敬

點美特派員之亞佛列德

法律顧問尽

遠東法律事務所興錦隨得師

31.12t.X

高雄市三民區民壯勝63號五樓

電話/07-3848088輌277/289

投稿主聯略信箱式

高雄郵政28-34號

束稿請示與實鉄名並自報原稿中本社部。 不溫稿卡使用筆名與否:悉聽席意

割損後尽必謝明奇

劃撥裝號/40423740

擬精準線/07:3841505:

颠相将擎米

點線面電腦照相排版公司

製版印刷人

秋雨印刷胶份有限公司 台南街中瀬西路一段77號

南国英称河

高維市三民區民壯路白號 TEL: \$1(07):384-KOKK

北區榮務区

台北市南港路二段99-10號# TEL \$ (02)788-9188

中国業務之

合中市西电區洛网路1/48號

TEL = (04)3(1-8774)

香港業務メ

香港九龍深水。海塘街163號銀海太厦

IFBに宝の沙場の頭佐

FAX 8 002-852-7280999

TEL:©:002:852-7292781

星馬業務必

13A Jalan SS21 60 Damansara Utama, 47400 Petaling Jaya, Selangor, WEST Malaysia

TEL < 002-603-7175206 FAX = 002-603-71957#1

廣告業務/曾玉苓 服務專線:

(07)3848088轉277 FAX + (07) 3802764

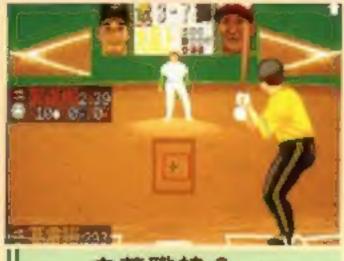




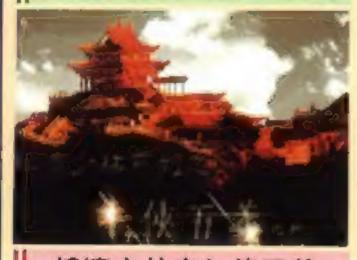
L-MAN蜥蜴超人



金庸快打



中華職棒2



摇滚少林之七俠五義



【1/ 編輯室報告】

【4/軟體世界排行榜】

[6/SUPER NEW FILES]

TOP 20 & BEST 5

- L-MAN蜥蜴超人 金庸快打

中单職棒 2

搖滾少林之七俠五義 跑期記之皇城爭騎

特勤機甲隊

銀河英雄傳說

中國精靈幻界

西方魔域

一浩劫殘陽

創世魔法師 美國的惡夢

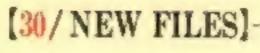
遊牧民族

南海霸主

光速克思子

極道學雄資料片 美洲風暴 CANNON FODDER

ROBINSON REQUIEM





【44/新片動向】

【46/遊戲衛星台】

【49/新GAME俱樂部】

【59/新GAME熱報】

【62/百戰天龍】

【64/電玩短路】

【88/遊戲攻略】





創世紀8異教徒完全攻略(二) 神通妙巫師完全攻略

鬼屋魔影 2 完全攻略 冥界幻姬完全攻略

狩魔獵人完全攻略(上)

妙狐剛業完全攻略

第66期	た月號	廣告索引		
杂亞洲電腦		封面锉	长 啓 亨	封底
¥軟體世界		封底禮	米軟體世界	拉頁廣告
计軟體也界		66-71	*大字資訊	73-79
		160-163	*華義國際	80
		206 • 232	*松詮資訊	81
长九藝資訊		72	★漢堂國際	82-83

【134/不吐不快】 【136/遊戲獵人】

【180/玩家觀點】

信長之野望 武將風雲錄 大兵日記 絶地戰士 妖魔道 鬼屋魔影日

雷電威龍

創世紀如 PAGAN之我見

[185/98精品店]——

【190/DOS/V最新遊戲介紹】———德貝賽馬 柏青哥

[193/多媒體天地] LIVING BOOK系列 小犀牛上學去

【194/遊戲解剖室】—— 保護模式的最新程式利器 WATCOM 10.0

【207/奇幻圖書館】

【225/科幻空間】-

【226/問題診療室】

【228/遊戲終結者】—

一一元朝秘使 卡耐雞的人生指南 鬼屋魔影 I 醫察故事系列一暗夜疑兇

- OF MANAGED AND STREET, THE STREET, AND ADDRESS OF THE STREET, AND ADDRESS O
- 1.388 総制制的 47.05 体 差 保持的股份 数 等 型 支援的股票
- ON PACKETHAN & THE PRINCIPLES OF THE PARTY O
- ●本刊所以を認識性社技程式及開刊、また本刊制度、作用人不同性故一元技術 取得之文政院的資格が表現的企外、本計算開放程度、機械、開始及解析等推行。
- ●加坡時間後期期間有機展出期()可用有





特勤機甲隊



क का



精靈87界



西方廣域

米電腦休閒世界	84-85	*新藝	164-165
	94 • 166	长微體科技	171
	169-170	* 天堂島	172
* 大新資訊	86-89	计 無磁軟體	173
长精訳資訊	90-93	*尖端出版社	174-176
#亞資科技	95-96	* 許宗禛	177
茶松崗電腦	157-158	# 台灣島技	178-179



美少女夢工廠川中文版

350

□精訊 □少女教育策略 □ 700元 □ 83年4月2日出版 □ 10片数 □上期排名:1

雖然黃金排行榜還沒出現,不過老爹說只要存在就有希望,而且依目前情勢判斷,黃金榜越晚出現,對我越有利,哈……反正聽老爹的準没錯。據說上回黃金榜出現的時間是今年一月,那麼下次出现的時間不就是……。

三國志[V (DDS/V) 版

174

□第三波 □策略 □3600元 □83年5月7日 □4片並 □上版排名:3

嗎!! 該找們說話了,這次有數契點,一人一句別搶詞…別讓人看笑話了 唉!! 她老爹說得與好,存在就有希望,我老早就把到刀藏在一個模私密的地方 …會 不會被繼輯室查到…保証神不知鬼不覺…只要一達到機會,一定把我們三 國世 家的名號很很地刻在榜首寶座,讓我們永重不朽,嗯!來個愛的鼓勵吧… 哈………啊…啊……啊…永重不朽…萬歲……。

炎龍騎士團-珊瑚之封印 159

□演堂 □戦略 □ 520元 □ 45年5月20日 □ 5片数 □上期排名: 6

喂!叫什麼叫,莫非…哼!推叫你上回要幫我取這個"不雅"的線號,中國話說殺雞焉用牛刀,這叫現世報,你懂嗎!!哼!我 倒要看看選有難敢叫我炎龍騎士…(???)不!隨龍騎士…(食ө #\$…)天啊!我能不能叫龍騎士就好…鳴……。

車干車表別高江

140

□大宇資訊 □ RPG □ 570元 □ 83年2月6日 □ 10片號 □上端線名: 4

哈!倚天小子,没想到你也會被那團剛龍騎士給"閱"了,哇哈哈…真是大快人心,看來你的屠龍刀該抹點油了,不然實刀可要 銹禿啦…咦?!…怎麼變臉啦?! 收刀入鞘吧!!都是老兄弟了還這 樣…噢?! 你當興?!

倚天屠龍記

102

□軟體世界 □ RPG+ 實給 □ 600元 □ 83年3月29日 □ 11片襲 □上期排名: 2

哼!軒轅小子,没想到你向以俠客自居,今日非但落井下石、 幸災樂攝,還以言相議,身爲江湖中人,當知士可殺不可辱的道理, 麼話少說!亮劍吧!!



本月新秀

大 字新作妖魔道自出片 到本期票選統計截止 · 短短的一週内·吸引 35

張讀者選票,初進榜佔上



11 名鋒芒畢露。中國風情的神怪題材能否再得讀 者實睞,持續新片發行的爆發熱力,咱們再觀其變

【妖魔道】

● 本月焦點

上 期新進榜進駐 17 名,本期 二度進榜位居第八的富甲天 下三國富在其他三國題材遊戲選 未問世之前,再享蜜月佳期,即 使在總得票數下降三百多票導致



各家遊數得票一片下跌的情形下,仍續上期多得 29 票,再 聽點度,名次大幅挺進九名,富甲天下得否與問取三國人物 題材,或以幽默诙谐取勝,或以動作格門見長,或以名人政 要號召之預期加入市場之遊戲分庭抗禮、立於不墜,但見爾 後分曉。

風靡庸,遊戲出片 DELAY,原本預定於八月推出的部份遊戲粉粉延期,雖說這陣延期風波 無關風雨,但在萬般無奈下,也不禁教人牽怒起這幾道風雨來得不是時候,尤其是有些遊戲 在墾過春風、盼過夏日之後、還真令人懷疑是否得再望穿秋木才得見其芳跡。受八月風雨波及本期 排行榜總得聚數再降三百票(嗚…這三百聚果若當與泡水、籲請擇個出日頭的良時吉日僅遠晾乾寄 回···) 更造成 TOP 20 榜内除新進榜及中華職棒、富甲天下,烽美縣遊球及太平洋戰將此四款遊戲 外,各遊戲得票數全面下降(相對於上期)。其中仍留在榜內而票數流失最多的卻是本期三度封王 且仍與第二名保持二百多票差距的具少士多工最直(流失 111 票降幅 6.4 %),美少女風頭之" 離 "不得不令人喝目·能否打破由中華職棒所保持的連續四期榜首的記錄·令人期待···而倚天屬龍記 緊歡流失量位居第二(流失 106 票)險被逐出 BEST5 。此外,自本刊排行榜於 55 期開播以來, 從未缺席也從未落入BUFFER的中華職棒,於榜內沈浮多時,本期卻出人意表地震升五名,被讀者 棚為領軍,由於位居切入 BEST 5 之敏感地帶,似有機土重來之勢,鄭推測或與中華選樓 2 即將發 行之預期心理有互動關連, 然則懷有同樣預期因素的天使希圍卻於本期下挫四名, 令人百思難解, 天使與職権第二代即將同期推出的效應實足列入本月進點話題,然編輯室仍決議將本月焦點頒給用 進榜兩期(上期獲列當月新秀),實升輻度量大的電平天下,而本月新秀則依慣例頒給新進榜最高 名次的妖魔道,而同腦本期新進榜卻只有一票之差的鬼鬼鬼影!與蘇戰機和改吊 TOP20 車尾的太 平洋戰將是否仍有挺進空間,一樣值得觀察,此外在BUFFER中,本期共有四款新進榜遊戲正凝聚 熱力,其中三款得票相同,是否有望衡出 BUFFER,叫人摒息。而上期因磁片版與光碟版雙雙進榜 被列爲當月焦點的冥界の延,本期卻雙雙掛出免戰,成爲榜外出極的進點,而老將吞食天地且下期 是否選能發に与ヽ・也委實叫人懷疑?咱們下期見啦!

郭文正・高端翳	張家禎・台北縣
薬薬和・芸費李	游霧民・台中語
陳巍敦·高雄市	江文忠、台北縣
白璧鯛・台中市	要文傑・台北縣
洪鴻明·彰化縣	黃國明·高雄市
吳炳興·台中市	張世松・台北市
曾信方・台北盟	異佳政・台北市
王章力・台北市	張良旺・基隆市
展露安・台北市	陳維銘・彰化市
尤章後・高雄市	高正豐、台北市

票(選)活(動

中獎名單

軟體任

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	12	中華職棒	軟體世界	運動	540	9	64
7	8 6	三國志川中文版	第三波	策略	1800	4	58
8	(6) 17	富甲天下三國篇	光譜資訊	益智	420	2	50
9	2 7	毀滅戰工	精訊	動作	540	5	47
10	9	極道	軟體世界	戦略	480	3	43
	16	卡耐雞的人生指南	光譜資訊	策略	480	3	35
	9 –	妖魔道	大字	RPG	540	8	35
13	15	爆笑線避班	熊貓軟體	運動	430	3	28
13	8	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	600	3	28
15	(2) 10	黑暗王座中文版	第三波	RPG	580	11	27
16	(2) 12	天使帝國	大宇	戰略	480	4	22
17	9 –	鬼屋魔影Ⅱ中文版	電腦休閒世界	官院	600	12	21
18	9 –	黑暗原力-鈦戰機	松崗 飛	行模擬	600	6	20
19	(2) 12	創世紀八異教徒	軟體世界	RPG	640	8(3.5)	19
20	9 –	太平洋戰將	軟體世界 飛	行模擬	680	9(3.5)	17

The Buffer 21 ~ 30

本期 上期 遊戲名稱	出版公司 票數	本期 上期 遊戲名稱	出版公司 票數
21 6 - 雷電威龍	軟體世界 13	26 ❷21 瘋狂大飆車〔光碟版〕	美商麥點 8
22 大富翁 [[大字 10	28 🐵 - 邪神大地	精訊 8
22 ③ 16 中華職棒經理片	軟體世界 10	26 1 9 27 勇者傳説	漢堂 8
24 模擬農場中文版	電腦体獨世界 9	28 ⊕ 27 奇門道甲之九五眞龍	軟體世界 8
24 ② 20 末日寶典	保克豆 9	26 ◎ - 擂台美少女	裁華國際 8
26 @ - 妙狐神探	軟體世界 8	● 名次上升 ○ 名次	下降

L-MAN蝴-超人

看漫畫主角打鬥與成爲畫中主角有甚麼不同 的感受?與喜愛的漫畫主角併属打壞蛋內 同甘苦共患難,又是甚麼樣的感覺?大宇 DOMO 小組新類型遊戲的嗜試,將極受玩 家歡迎的連載漫畫搬上螢幕。 請玩 家拭目 以待蜥蜴超人的再出擊。

別: 規模期門 ■出版公司: 大字

■發行日期:未定

萬年前,地球上居 住著各具異能的超 古文明人類,這些超人家 族來自遙遠的銀河之外。 他們降落在地球上,並建 立了高度文明,由五大家 族和平統治三萬年前的地 球,但好景不常,具有精 神念力及長生不死的吸血 蝙蝠家族興起邪惡的野心 ,打破短暫的和平,發動 空前絕後的戰爭,爲了對 抗強大的不死家族,其他 四大家族各組聯盟,共同

對抗,他們分別是: 速 度絕倫的…北約,攻擊強 悍的--西虎,統御非凡的 南蛙,防禦超強的--東 蜥。這場千年戰爭摧毀了 一切文明,五大超人家族 没落,超人們失去異能,

成爲今日的人類 = 時過三 萬年,吸血蝙蝠家族領導 人古德拉東山再起,你, 超級變態超人--L-MAN : 將要爲守護全世界的小褲 褲而戰,粉碎古德拉的野



如何?有没有很面熟 的感覺?没錯,這就是從 82 年暑假起,在熟門少 年 TOP 上連載至今的爆 笑巨作「蜥蜴超人 L-MAN 」(非廣告~現在

已發行到單行本第二集了 欲購從速),現在終於 要發行 PC 版的遊戲了。 終於讓我等到了,實在好 爽。好感動,暢~~

前一陣子在電腦應用

展逛街時不期然發現到, 大字怎麼掛了大大的三張 L-MAN紙雕海報?離遺… …,經多方打採四處查證 終於證實大字正在開發 這款遊戲、於是筆者又跑 到大宇很努力很用力地鑽 **營一陣,終於和開發人員** 搭上線,嘿!嘿!這款遊 戲是由響噹噹的 DOMO 小 組親自下海製作,想不到 吧?到底是怎麼回事?什 麼狀況啊?慢慢看下去吧!

話說混進大字之後, 無巧不巧的碰上DOMO的 蔡大魔頭,顧慮到蔡魔頭 鞭力驚人,正打算弱縮之 際・企劃姜崇熙卻拿著し MAN 的資料愉快的(?) 走進來來找蔡龐頭,哈 哈,皇天不黄苦心人,讓 我找到小褲…」不,是找 到線梁,於是一陣威脅利 誘之下終於騙到消息。(只見某人衣衫不整低頭吸 (位)











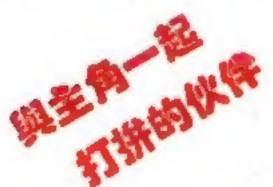


精彩的視覺戰鬥動畫,特寫,讓您一飽眼福

L-MAN的一大特色就是要低級的好笑, 變態的 有趣, 所以筆者挑燈趕稿 為了給各位無限遐想的空間,這期先透露 這麼多就好,如果憋不住就弄幾本 TOP 解解 饒吧,下期再會!

目前開發進行蠻順暢的,不過因爲是 DOMO 小組的新書試,所以速度較慢,不久之後就會越來越快(鞭子越用越多),所以 上因爲是有版權的,所以 透過大然出版社,作者艾

雷迪也提供相當多的原始預設資料,到時絕 對絕對忠於原味(差一個字就不夠變態喔) ,除了理所當然會出現的賤人,不對,是建 仁等主要角色之外,暴力變態男手下的企鵝 兄弟一干人都會出現,還有建仁的四個姊姊 ,總計會出現近 30 個角色,造型完完全全 和漫畫版相同。





主角的四位姐姐









生動有趣的戰鬥畫面

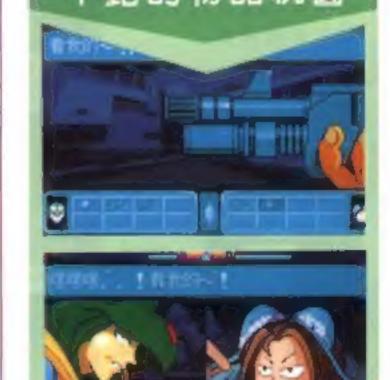








不錯的物品視窗





金庸快打,是由軟體世界所推 出的第一個格鬥遊戲,遊戲中 除了包含原有在金庸原著射鵰 三部曲小說中的主要角色之外 , 笑傲江湖中的令狐沖、東方 不败, 天龍八部的段譽、虚竹 也跨越時空前來比武,本刊推 先為讀客介紹所有登場的角色 , 誘接招!

黄藥爾

电泡机 花島島主、 人稱「東邪 」。性格瀟

教九流之武縣,慣用彈 指神通、五行八卦、玉 **董譽動特絕技**,自創的 落英劍法也威力無窮。





▲ rd. 35 str 60

歐陽鋒



號稱 「西毒」 ・路場遇 的義父。 自創蛤蟆 功、量蛇

杖、靈蛇拳等絕技、後 因逆練九陰眞經而經脈 錯亂導致瘰麟。



(1

(5)

9

▲ ITF 場 400 4度 305 !



▲ 監控出 源 1

謝題



明教 四大護教 法王中的 金毛獅王 為張無 忌的義父

精通崑崙派鎮山秘樂 一七傷拳,另有混元蘇 **差掌**,及在冰火島練成 的玄冰神功等絕招。



▲提定經歷学



▲ -b-52-#-

張無忌



明 教第三 十四代 教主・ 自幼身

中寒毒,身世坎坷,後 因因緣際會習得九陽神 功、乾坤大挪移等蓋世 武功。還精通醫術。



▲乾坤太鉀懋!



▲九陽神功!

任我行



原明 教教主, 後被東方 不敗暗算 奪權・以 致被囚禁

在梅莊暗無天日的地牢 中,内功強勁,吸星大 法威力無比。



▲原里買日!



▲ 8 月月5分!

扫過



歐陽 绛之裁子 · 小龍女 之徒。與 小龍女習 得玉女素

心剣。後又習得玄鐵劍 法。號稱神廳俠,後又 稱「西狂」。





古墓 派的傳人 • 楊過的 師父。擅 長玉蜂針 •精通玉

小龍女

女心經・及九陰眞經。





A 1 ** >*



因暗 算任我行 而事得明 教教主之 位,後爲 練葵花寶

典而揮劍自宫 • 大成之 後的日月神果然天下無 敵、倶卻性情大變、有 断袖之鄉。



A 18



140 L 4 1

段譽



灣南 大理國主 爺段正淳 之子。性 不好武學 · 但卻因

因緣際會習得北冥神功 · 六脈神劍 · 及凌波微 步等上乘武學、後來成 **路大斑颐刚王**。



A R 4 #



虚廿

原為 少林寺一 小和尚。 後因奇縣 而解開珍

遺棋局・接下天山派的 衣缽而內力大增。並在 天山童姥之嗷習得天山 折梅手等武功・而成為 **養鷲宮的主人。**



F 1, 25, 345 #





出筹 妓院,武 功低微但 卻運無奇 佳。 専使 下三温的

招式一石灰粉、化骨水 而取謝。





W 0.9 # 1

郭婧王



師之婿。 武功益世 · 人稱「 郭大侠」 • 後又稱

「北俠」。內功精湛, 所習之降龍十八掌威力 無比。



▲龍戦於野!



Dig the res

[金狐冲]



華山 派首徒, 為人混脫 不職、嗜 酒成性, 後被師父

逐出師門而奇遇連連。 習得各大門派武功 * 後 又得風清揚傳授威力無 比的獨孤九劍。



▲ 湯 田 水 「

在上個月我們為各位玩家潛入台北中研課,挖掘出 許多球員的資料後,本月我們再度拜訪〈中華職棒 二〉的製作單位,看有什麼秘密可以挖掘時,正適 達製作單位為測試遊戲所舉辦的第一届"智冠杯〈 中華職棒二〉"錦標賽,過程精彩刺激,而本期我 們就將為您報導這屆比賽的精彩過程。



善 先六位参赛人員抽籤决定所選的隊伍。結果阿 定所選的隊伍。結果阿 集抽到兄弟、奕蒌抽到俊國、 權仔抽到俊國、笑子抽到味至

,自暴宓抽到統一,狗該抽到 二商。隨後由電腦隨機排出賽 程;味全、三商、兄弟在 A組 ,後國、時報、統一在 B組。 比賽採單個太制,總共進行三 輪的比賽,而味全及統一鐵運 較好,直接進入第二輪的複賽

初寶寶沢

第章道場

先發投手。陳義信 VS 涂腐飲

高雄

勝利投手「陳逸松

敗戰投手「劉義傳

勝利打點「陳產成

全學打

1 陳唐成

MVP · 陳產成



由於吳溪連正次打擊受有表現。讓此審創了記錄

陳彦成石破天驚的一擊, 截醒了全場的觀案,抬頭看看 計分板,"17","1---7", 没錯,17局,兩隊塵戰到17局 ,才由陳彦成一棒將它結束。

才第一場比賽·就創下中 華職棒史上的新記錄 - 最長的 - 戦 - 捩記者當場傻眼。

 長下去,直到陳春成在17局下 半準出再見全學打。

其實關除的安打數也不少 · 都有10隻以上。但就是過於 分散,緊要關頭沒有衝接上去 · 例如兄弟隊在第6及第9局 都留下滿壘的殘壘。

不管如何,兄弟出線了, 進入復實,下場對手是傳統死 對頭,味全。



第一場

俊國 - 時報

台中

先發投手:威爾 VS 黃裕登

勝利投手:黃裕登 敗戰投手:威峭

勝利打點:摩徽雄

全極打 : 曾資産 黄忠巍

MVP

: 管實章



好像是怕記者因爲上一場 而睡著一樣,整場比賽砲聲階 陸,兩隊卯足全力得分。而時 報隊在曾貴章的帶領下。以12 比6擊敗俊阁隊。



曾貴章 5 打席 4 安打,且 只要一上墨後、後面的線友就 會接連擊出安打,其打擊威力 可能會使《中華職棒二》的玩 东強烈感受到。

在投手表現方面。後國隊 一旦建守護神威爾都擋不住時 • 其餘投手也大概會死的很慘 , 此役中的三名投手-- 敝쮦、 金洞鈞、劉榮擊皆有失分。而 時報的黃裕登則是在投完前六 局未被擊出任何安打後。在後



飽高不敢亂動

面幾周失掉三分,換由郭建成 接手,而 KAKU 也失三分。

時報下場附遠征 到台南與 統一爭奪決實權。

建寶寶汛

第

兄弟-味全

新竹

先發投手 1 陳應章 VS 黃平洋

勝利投手!陳憲承

敗戰投手 1 黃平洋

勝利打點:慈電路

全學打 : 李居明

MVP : 秘爾諾

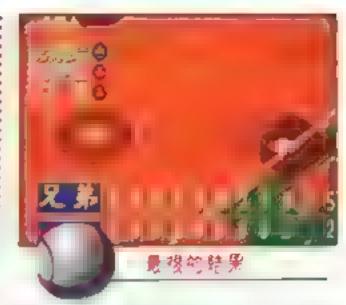




傳統好戲"龍泉大戰", 事實也証明的確如此,這屆五 場比賽完後,在場人員一致公 認為本屆中最好看的一場球賽



全場雙方互有領先,高潮 选起。4局下陳金茂擊出三疊 安打後,坎沙諾擊出高飛犧牲 打獲得第一分。7局上李居明 先以一隻陽春全壘打扳平,使 黃平洋心情大受影響,隨後又



被王光輝及陳彥成打出安打再 失一分,反而以一分落後。九 局上眼看兄弟就要贏丁,想不 到被羅世奉一支治一疊遵線的 滾地安打將比數追平,使珠賽 進入延長。

第二場

時報 統一台前

先發投手: 奇戈 VS 王漢

勝利投手:王漢 敗戰投手:奇戈

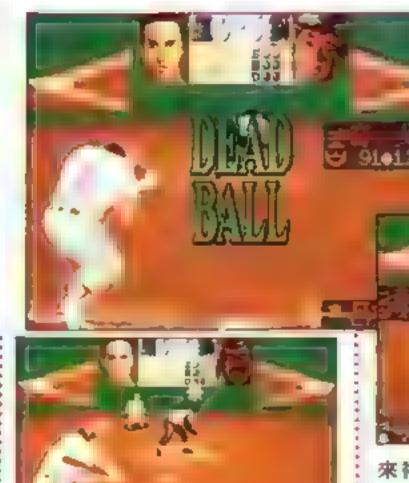
勝利打點:林克

全學打: 網級期

MVP · 上漢



奇戈的遊球固然可怕。但 也很容易失控。更何况他的對 手是全場僅被擊出三隻安打的 王漢。



林克在第一局上遺住奇戈 一只失控的珠。

護送鄉百勝回

完文生組登戈人到十 後東流復・我不敬意



來得到第一分。四局林克再度 打出 1 打點的安打,得第二分 。另外就是羅敏鄉 8 局下的 分全量打及 7 局下闸打點的 分全量打及 7 局下闸打點的 行。光道闸人就包下了統一的 全部分數,而王漢的投球也使 得魔隊無法跨越當池一步。

> 決賽的兩隻隊伍產生了。 接下來馬上展開。



決寶實況



先發投手。巴比諾VS謝長亨

勝利投手。謝長亨

敗戰投手:巴比諾

救援成功:郭進興

勝利打點:陳政賢

全量打 : [

: 陳政賢

MVP

: 陳政戦





啊!對了,在統一除得到 冠軍。自暴宓樂的不可關交, 說要請全部的人大吃一顧時, 我好像看見其它五人脸上有著 神秘的笑容。但是一個上 也可免費吃一個。另外向各位 看信報告,如在"中華職等」 "任到任何絕相或是殺者,數 迎來面"棒球數室"彼此切磋 切磋。









三振了吳俊連·作解 被追率的危機





0 搖滾少林 一系列 6

七俠五張

「搖滾少林」系列是否會成為 3D 動作類遊戲的終 結者,這當然要請玩家們找目以待囉!不過以前錄 之作。一七俠五義來看, GAME界江湖怨怕又將級 起一股軒然大波!



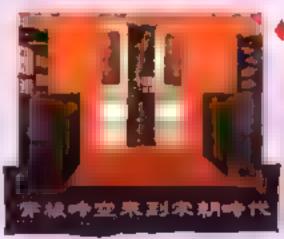
【【引子:少林神瑜】】

宋仁宗是美周妃是病亡故,仁宗悲切不已,至少林寺祈請种諸以魁悲心。不料在佛殿祈浔之神論。在仁宗皇帝還沒來浔及過目之前,突然被五名欽面黑衣人各自扯拳一片而去。其中一名黑衣人在匆忙之中蜂落一顿纸扇,上辖五隻栩栩如生的鼠子。仁宗因而設定是五鼠等人搞鬼作怪,而南北侠因是五鼠之騇拜兄弟。也難抢此咎,於是下令緝拿五鼠及南北侠等七人。在大内高手的追捕下已有六人入狱,唯一亡命在逃之人,用心矢定決計異救出友人,並揭致這一連串審謀詭計的幕沒高手。

陰陽穿梭,時空交替,歷盡武林春秋諸事









「 城市深夜的盡頭 · 任何景象都可 · 任何景象都可 能發生。搭上蕭瑟的末班火車。奇遇發生在陰 陽交界處。平凡如你一

但捲進過往歷史的洪流 · 也將成爲一權宮廷密 謀的解謎者。」你, 位無意間被捲進歷史洪 流的夜歸人, 搭上一部 穿梭時空的列車, 經歷 · 股宋朝江湖的俠義之 旅。

以上是七侠五雜片

經過上期的報導後 ,各位看信應該對七俠 五雜有大概的了解了吧 ,這次呢?就爲素位看 信補充上期不足之處。



勁貫

成力無傷的氣功。 變幻多樣的暗器與劑敵 致胁的神兵利器,通常 是武侠小說中不可或缺 的要件。進行遊戲的遊 程中,主角可以在因緣 際會下取得不同的武功 秘笈,而學會各種威力 強大的氣功,施樹時可 **依數人強弱程度來選擇** 種類分爲製売損業(軍發紅色旋風)、野火 狂嘯 (雙手合攏) 帶黃 色光芒。單發紅色火珠)、龍鵬四海(雙手合 攬, 带綠色光芒, 七鼓 呈扇型同時射出)、雷 廷千鈞(雙手合擋,帶 藍色電光・七發星團型 同時擴散射出)、逆轉 乾坤(雙手拉開,可同 時擊出多發連爆)與怒月

前觀沒視,左看右瞄,俯瞰江湖眾生百態



一套成功的 3D 動 作遊戲、為人稱道的不 外是憲無停滯的流暢度 黄心悦目(血流滿地 ·屍橫遍野?!) 的畫面 ,極盛興實的音效(樂) 道機點, 室於有無引 人人勝的故事情節。並 不是太重要的因素。七 俠五轉 3D 不但兼具上 逃的僵點。且劇情架構 源自於民間通俗小說 --七俠五義。故事不但有 中國人的味道。且素人 皆耳熟能辞(什麼!不 認識陷空島的五隻老鼠

· 快收看×视的八點頻



雙臂, 滿天花雨, 百步外殺敵於無形



應親認

之皇城爭霸

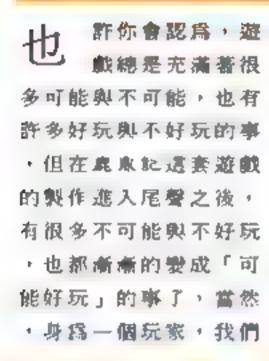
在暑假各家遊戲紛紛跳集的遊戲荒中·你是香常順 嘆沒有遊戲可玩·沒關係·至少你還有遊戲介紹可 以看·期待應應記己久的讀者·請收看以下的報導。

■類 別:RPG

■出版公司:軟體世界

■客 量:未定

■出版日期: 未定



總是對遊戲抱持著合理 的實疑,但在目睹了意 小寶的遊戲傳奇之後。 驚嘆取代疑問的速度。 正如章小寶的左右達像 的連連奇遇。

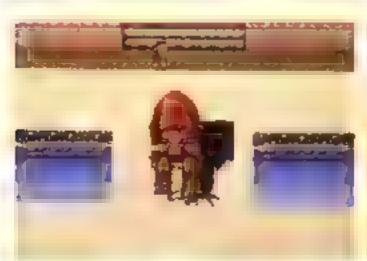
離開遊戲製作的歷史,也真的是夠長的了 !一總共歷時將近18個 月,在這期間,製作小 面貌。

就遊戲的架構而首 · 應账記算是一套很傳 統的RPG,但在綜合了 統如劇情、戰鬥、升級 · 費面等RPG要素的 現之後,應账便 了以下的遊戲特色:

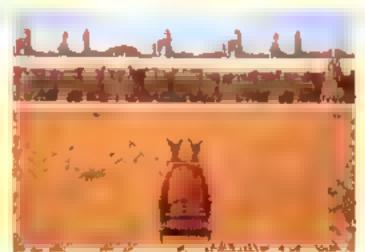
在東米紀用以應理 查面MAVS 系統用以應理 動力 MAVS 系統 BE A MAVS 系统 B MAVS 系统 B MAVS 系统 B MAVS 是 在 B MAVS 是 在 B MAVS 是 B M

縱向單一方向的平滑換 動而導致畫面變形,而 此以即是少數橫縱兩 方向都能平滑推動且畫 面又不會變形的作品之









坐馬車前注莊家莊, 意方的項母丹丹升起。

自作 上海 "将" "上海"

由金庸小說改編而 來的遊戲劇情,是由章 小寶在揚州妓院登場 開始,到五台山清凉寺 救出康熙皇帝爲止,大 約是原著小說的前半部

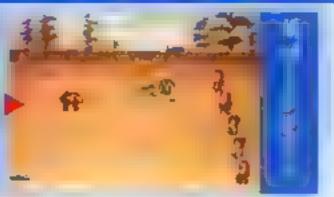
由於這半部的虧情發 展是以韋小寶到北京後 週旋在乾隆皇與天地會 間爲重頭戲,故剧標稱 **海里城争款。** 為求與原 **善的精神契合。遊戲中** 的對話訊息在數十萬字 以上,搭配上小角色動 畫的演出,就畫面的表 現上可說相當的生動有 趣,也因爲是角色扮演 遊戲、玩家扮演的角色

就是韋小寶,因此在劇 精與對話的設定 , 是以 幽默逗趣爲主,若以遊 戲長度來計算。損估可 能要數十個小時才能遊 戴玩完 •

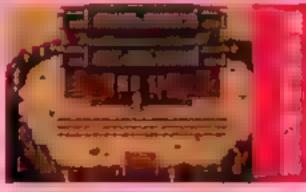
慮

















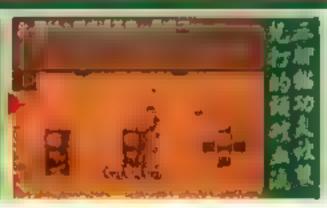




劇 情 寫眞



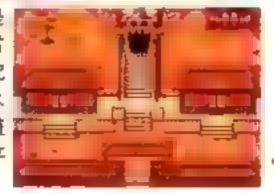




The first of the second

令人訝異的是, 鹿爪瓦製作小組中, 全程參與 游戲製作的美工人員只有一個,這也是遊戲開發時 間會拉長的主因,但也是因爲如此,使應魚紅的畫 面風格呈現出一種相當濃厚的個人風格。在遊戲中 一般的玩家都不難在畫面上發現一些比較個性化

的繪圖手法,而這種不是 很真實的養風。但卻相當 地耐人尋味 : 在美工講究 一貫化作業的現在,農业 能可說是少數擺脫制式書 風,個人色彩濃厚的倖存 者。





日にかり其前の 前 原 前

○到注至者的籍名

○神熱至的神熱了道

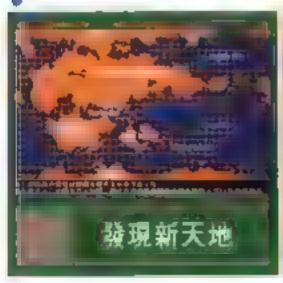




美少女駕駛巨大的機器人為了世界的自由而戰,她們能贏嗎?當然能,只要將您的指揮天才徹底發揮,您將發現她們除了美麗,戰力也是頗為驚人的。哇! 真酷。

近 PC98 改版的遊戲越來越多了,從美少女子 來越多了,從美少女子 工廠到年底的無人島物語,似乎都受到玩家們廣大的調響與 期待,這次要為各位介紹的美 少女戰略遊戲則是在日本大 數理的美少女佳作,11月左右 由華義國際改版上市,原名 POWER DOLLS · 中文定名為「特勤機甲隊」 ·

故事的背景發生在公元 2000年之後,地球的生存環境 日漸低落,移民太空的風潮甚 雲磨上,於是地球派出移民團 到惑星--數姆尼,爲移居全地 球人的大遷徙預作準備。不幸 御失去聯絡,數十年後地球與歐姆尼再次取得聯繫時,歐姆尼再次取得聯繫時,歐姆尼部因人口急劇上升而無法接收地球移民,不滿的地球政府派兵額壓,玩家則扮演歐姆尼的義軍,領導美少女特種部隊進行重點打擊任務,稱為POWER DOLLS。









操作簡單畫面漂亮

這標本刊搶先刊出的養面 雖然是日文版的,不過差異可 脫是非常小的,大家看看應該 就能瞭解遊戲的進行方式了。 畫面果然一如日本遊戲的特色 ,採用高解析度的方式,看起 來相當棒。尤其是美少女又都 舊得相當生動,不論遠看、近 看、傾看、臥看、都只讓人只 有一個磨想~ 俱是好啊!

當華義國際引進國內時。 將會經過中文化的手續。所以

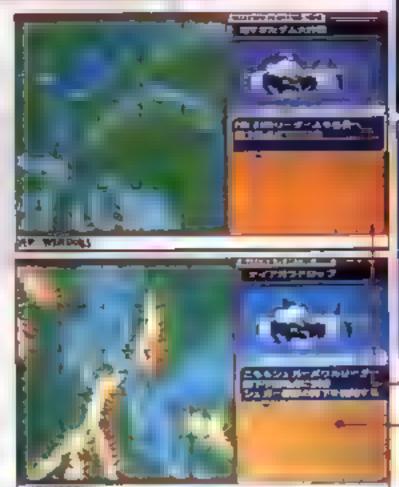


語言上没有困擾,加上遊戲指令任務並不複雜(不過過程可不含糊哦!),相信是期符 PC98或哈妹妹很久的玩家一個 好選擇,這將是讓您讚獎不已 的好遊戲。

羣策羣力 捍衞疆土

遊戲開始會有任務說明, 不過在那之前你得先了解各種 人物資料以及武器設定。

在 POWER DOLLS 中,玩家可選擇的隊員有二十名之多,而且全是標亮妹妹呢!(這也是它的英文名字寫 POWER DOLLS的綠故)。而您所要面對的未來更是有著各式各樣的挑散,泰凡破壞、突擊、救援、及掩護我軍等,可說是充滿變化。



接下來你必須了解總計九項的任務內容,針對任務進行 除員挑選,並從數值機能各異 的機甲兵中挑出適合的來搭配 十數值武器裝備。不當的選擇 不但會導致任務失敗。甚至過 成美少女們的悲劇。

任務一開始空運部隊時就 會出現敵軍,鄉隊降落後地面 戰開始,由美少女們親手護衛



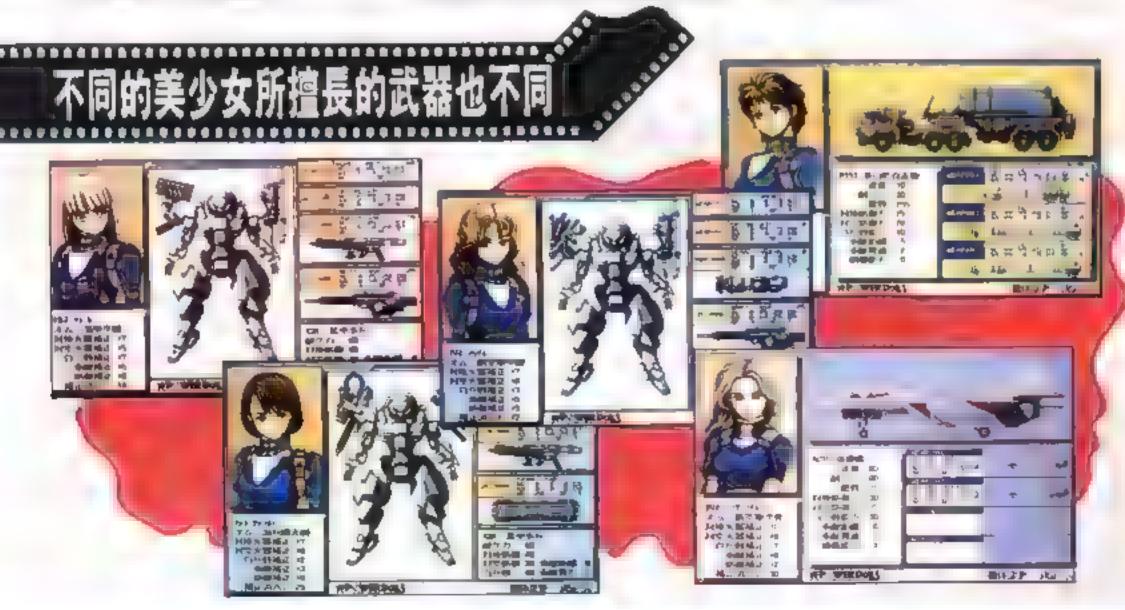


◆ 戰術大地圖

◆山地作戰的場景

◆基地前保衛戰

◆在路旁埋伏





風行東談上數年歷久不衰的銀河英雄傳說,在微波的 引領下將於年底登「臺」。喜歡長年戰鬥、東征西討 的策略遊戲迷們,當你不再滿足於二國的統一或是信 長夢想的實現時,不妨試試此款舞台更寬廣的銀河爭 獨遊戲上。

新 別、教轄

田版公司: 後渡軟體

書 景・未定

■骨行日期:约12 (9

田中芳樹的著名超時

戰略、戰術畫面自動切換,讓遊戲更易進行

在戰略 畫面上,玩 家可以對艦 隊下命令,

各種參謀 設定為玩 家提建言





諸如:情報 牧集、猿稅 、製造船艦 等等,由於

在戰略畫面上移動 的部隊如果與敵軍出現 在同一星系時,就會切 換到戰術畫面,進行艦 隊作戰(在這裡,遊戲

111111

合縱連橫大進擊,蠶食鯨吞稱帝業

其次來看看系統部 份 • 遊戲是採用回含制 ,一次戰略的時間爲三 天,一個月進行十次戰 略行動。包括獨立的經 **清強權鬱沙在内,整個** 宇宙被分成了32個星系 每個星系又各自包含 了一到數個不等的行星 ·一開始32個星系大致 分佈爲問盟、帝國與中 立三大類,玩家必須逐 一把中立星系佔領並統

治,取得稅收後發展軍 力,進而挾大軍進攻對 方星城,直到闸者之一 滅亡爲止。遊戲便算是 結束,雖然時間上並没 有做任何限制,不過因 爲遊戲一開始就把設定 武將都派上場,不會再 補充新角色,若玩到没 武將時大概也不得不結 東・所以別輕易續武路 **牺牲,如果玩到武將全** 部老死,大概也可以算

是一種非凡之處吧!



兵的進退之進就 格外重要,想像 楊威利一樣立於



敵我雙方提督一覽 ∇





家輕鬆上手

畫面自動切換



不敗可不是一件容易 的事情。

戰鬥陣型自行編隊, 玩家更有發揮空間





不同提督的戰鬥力比較



銀夾傳最動入的部 份,除了獨特的政治觀 之外。大概就屬艦隊作

戴的描述 · 在 ■ 8P 中 政治層面的操作雖然 不太多。但在艦隊作戰 的部份可說是矩細聯遭 的進行。硬體上除了有 歌艦 - 高速歌艦 - 航空 母艦、顯逐艦、巡航艦 輸送艦、工作艦等七 **租船艦,以及其附屬的 取門艇、光線炮、飛彈** 三種武器・潰有値察機 進行艦隊斥候工作,連 著名的不滅要寒 -- 伊谢 爾倫 • 都會出現 [軟體 方面有預設許多看名的 基本陣型可供運用,也 可以自行編整艦隊隊形 • 所以不論是楊厳利的 集中砲擊。著名的卡片 作戰。甚至亞提斯會戰 等等,都可以——重現 在你的電腦螢幕上。不 過玩家有没有那麼好的 手腕去實現又是另一回 事了。

在艦隊作戰之中。 除了船艦和陣型搭配運 用之外,帶領艦隊的提



督也是個重製因素ッ違 方面 ■ BP 的設定也相 當仔細,人物的各種屬 性除了影響戰略命令的 成果,在戰衛畫面中更 有衡大的影響力士包括 士氣、戰力「最大帶艦 數等許多參數都是受到 角色能力的影響。顯著 戰功與經驗的增加,角 色的能力值與階級也會 慢慢地上升 - 另外 - 由 於艦隊的提督也許不具 **确全面性的能力**。所以 提供了艦隊副官的職務 只要階級比艦隊提督 的武官低就可以任職: 而副官若有超過提督的 能力值時,便會自動補 強艦隊或提督的參數, 若戰勝時副官也會分配 到經驗值,所以要多多 利用 *

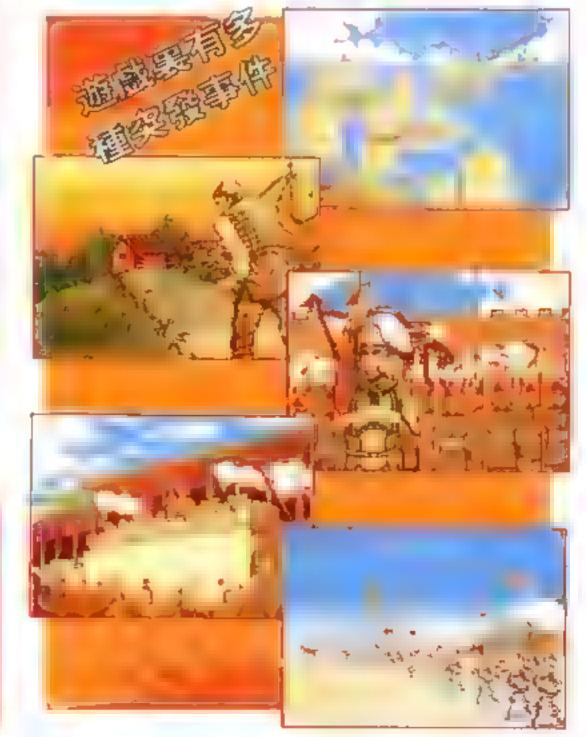
銀夾傳本身就是一 部戰衡導向的幻想小說 所以搬上電腦螢幕當 然以戰略遊戲的形式出 現,問題是如何作出字 宙戰爭的味道,想知道 的人不妨等年底出片時 玩玩看就知道了。

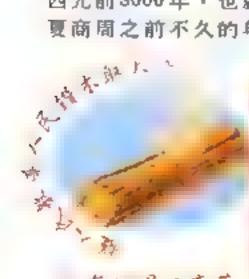


您也可以融入中國的五千平歷史中

知道您有没有玩 MICRO PROSE 設計的「 CIVILIZA-TION 」 ? 國内譯為「 文明 朝業」 , 這是一款 廣受外國玩家歡迎而且 的確相當吸引人的遊戲 - 但一如大部分债秀的 策略遊戲,語言藩籬和 臀光效果的問題再一次 擊退了大把大把慕名而 玩的消費者。今天要為 各位介紹的「中國」就 是一款不用再爲語當隔 間和聲光效果煩惱的策 略遊戲。本遊戲的內容 是以在模擬整個亞東地 **版的文明發展狀況爲主**

玩者必须满自己的 文明(中國)在亞東地 區成長、茁壯,除了要 發展出優勢的 火陸武力 · 藉以擊退史上較著名 的北方遊牧民族▶邊陲 地帶的少數民族 + 憑得 健立水師,對抗不遠千 里、被洋而來的日韓海 窓們,甚至每隔一段時 間,與起了新的朝代, 源會造成整個大陸的混 制局面。試想席接歐亞 大陸縱橫百年無敵手的 元朝如果出現了。你花 費數千年辛辛苦苦所打 下的江山將會如何呢? 還有許多強勢的週邊民 族也將在中後期登場。 如何?狗刺激吧?





每任君王有著



Sire

絕對中國風味的遊戲

至於中斷點是什麼年代 ,就由您親自來驗證吧 !財帶 提,目前不 便 一 題」預定的系統需求是 4MB以上的 386PC, 過可能會建議 486 以上 的電腦,為了猶豫而與 許多好遊戲失之交贊的 你,是不是該升級了呢

可能,您認為國內 遊戲的開發水準没有國 外高,但是國內所製作 出來的遊戲更能忠實反



遊戲的背浪

 平臺(486.66 + CD-ROM+網路),絕對是很有搞頭。當然,用轉的不算數,編輯部也爲的不算數,編輯部也爲您沒了許多開發中畫面,對於這些 640 × 480高解析度,256 色的圖

片,各位有没有一種驚 點的感覺呢?為了滿足 各位對於視覺享受的嬰 求,目前世紀橫衡可是 動用了四名以上的專任 美工在作畫喔!

以目前的開發狀況



一個幹練的警探,一個 邪教的首領,一個精靈 的世界,共同組成了 劇情式戰略遊戲「精 靈87界」的故事。



■名 金 製造 ■銀行日用:現定10月銀行

誤闖誤撞進入精靈世界的英雄



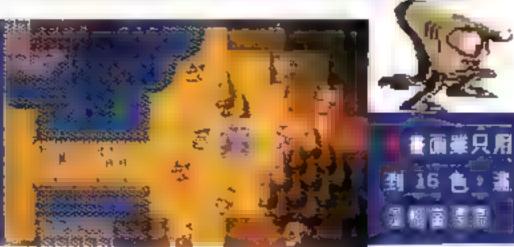




一次掃蕩行動中 , 探員破獲邪教 ・並逮補了邪教首領。 但緉年後的一個夜裡。 教主卻無端端的消失在 大牢之中。當初破宴有 功的警探再次奉命追蹤 邪教的秘密,卻與中妖 人佈下的陷阱,進入了 存在於亞空間的精靈界 ;適逐精養界遭到魔界 **使援,警採爲精畫軍所** 補,一番解釋之後,不 但與會盡釋,警探也决 定加入精靈軍的行列: 希望戰後能取得魔界鎖 界之寶 -- 隴界之珠 - 以 便回到地球上。精實王 封給警探隊長之職,精 盤界與魔界之戰亦全面 展開 ……

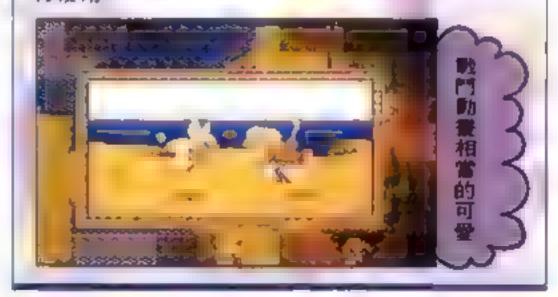
這就是精靈幻界的 背景故事,至於主角當

然是誤入精靈界的幹練 警探啦!雖然就現在所 公開的部份、故事似乎 不算新鲜。不過以編輯 部所看到一些不公開的 劇情設定而言,似乎在 遊戲中會有不少意料之 外的插曲。這種作法倒 是比背景新鲜内容卻隙 腔准脚要好的多。不過 爲了達到所謂「意料之 外」的效果。當然現在 不能就把内容透露给各 位讀者大能了。整個遊 戯的内容應該算是不小 玩者領導精製軍打倒 魔界,取得魔界之珠後 也只不過完成第一章 - 還有第二章敘述精靈 界的另一段戰爭,整個 遊戲預定有30場的主線 任務,遺會有支線和雙 線式的劇情結構呢!



遊戲類型

類型的部份算是搭配創情的小品式戰略遊戲 ,之所以叫小品主要是因為每一場的戰役不至於 太欄大,不過因為戰役數量不少,整個遊戲量也 就小不是因為戰役數量不少,整個遊戲量也 就小不下來了。至於界面則是採用類似天使帶國 的面合制,玩者並可在設定的兵機點數之內。 由選取各場戰役所需的兵機以完成遊戲交付給 的任務。一開始初設值為 25 點,之後每關加 5 點,後際存活兵力之外,還能用兵援點數 精量主請求兵援,或是累積點數在以後的關卡中 再使用。



開於程式方面

天使帝國式的戰略遊戲



























精骤8] 乔現今的變作狀況

令人心動的畫面

以上, 640K 的 RAM, 那些尚未升級的玩家又 撈到一套遊戲了。當然,讀者大爺們最希望的 應該是看到畫面吧?没問題,編輯部爲您挖到 最最最新的開發中畫面,還有因爲與某遊戲風



◆可自行決定要出戰的兵種

格太過類似,以致完 工後還不得不放棄的 片頭動畫畫面(可來 是仿製品),及製作 中的新版片頭動畫。 不知您看了有没有心 動呢!





美行 建设的 標



早動作遊戲的靈活刺激,有角色扮演遊戲的引人入騰,「西方魔域」是 PC 軟體中難得一見的 ARPG 遊戲,豐富的遊戲內容值得您一玩!



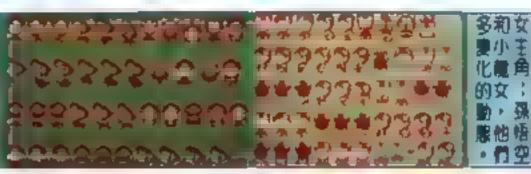
IN HIS TARPOT

■由尿会型治療療法制

■非一集 「未建

□整理量差距源定10月業制

片廣大未知的地區正等著你去冒險。你將 選擇扮廣遊戲的主人鴉。可能是孫悟空。 也可能是小龍女。而你的主要任務則是把被西方 大魔王「黑羅刹」施法變成石塊的唐三藏教活…











因唐三願被變成石份,「西方魔螺」的探險旅程從此展開

「西方魔域」是一個動作類型的角色扮演遊戲(ARPG) 遊戲進行中 色扮演遊戲(ARPG) 遊戲進行中 和敵物之間的對打、閃驟、和各種實物 的運用、是遊戲的一大樂趣。在此遊戲 中、主角除基本武器之外、可以運用的 寶物共有二十種、還可以搬移或推拉物品

動態極富變化。至於分佈在各地區中不同造型的 數物亦多達「十餘種,不同形態的攻擊模式,變化 多端,給主角極大的威脅。

「西方魔城」這片廣闊的大陸分成九大區塊, 分別隸屬於九位魔王,每個地區各有一據點,是形 似迷宫的主要關卡,也就是各魔王的所在地。在據 點之中,安排著各種機關,必須使用不同的方式才 能通過。例如,有些籍上或地面藏有密道,需要用 炸彈炸開才能過去;有些關卡上則佈滿輪邊帶,要 走對方向才能到達目的地;而有些地區則設計成上 下兩層,且中間有許多障礙物,需要花些心里尋找 出路。此外,九大魔王如屍魔、蜘蛛精、黃袍怪、

虎力大仙等,亦各 懷絕技,在攻擊模 式和武器上各異特 色,可得小心應付





解教唐兰藏的觀鉅旅程由東南角抄悟淨所管轄 的流沙河開始,到東北角屬於牛魔王勢力範圍的火 餘山爲止,共有一百幅的攤面。此遊戲以 320 × 200 256 色的模式表現,其中因地域的不同,景物 也跟著產生不同的變化,像墳場和屍骨遺佈的雙叉 續、樹木密密藏蓋生長的黑森林、四面環水的雲棧 渦、金碧輝煌的寶塔建築雷音等、隨處可見深山峻

海溶的打鬥動作









谷的通天河等……,各個地方展現同 樣精緻但不同風貌的景致,足見美工

人員的用心處, 而這些地區還 不包括各處王 整居的主要嫌 點呢!



豐富的想像和內容,以及流暢的 打鬥動作,是 ARPG 遊戲吸引人的地方,在 PC 上目前國人自製的此種類

型遊戲並不多見,我們 欣見「西方魔城」此一 不問風格遊戲的誕生, 讓玩家有更多的選擇。





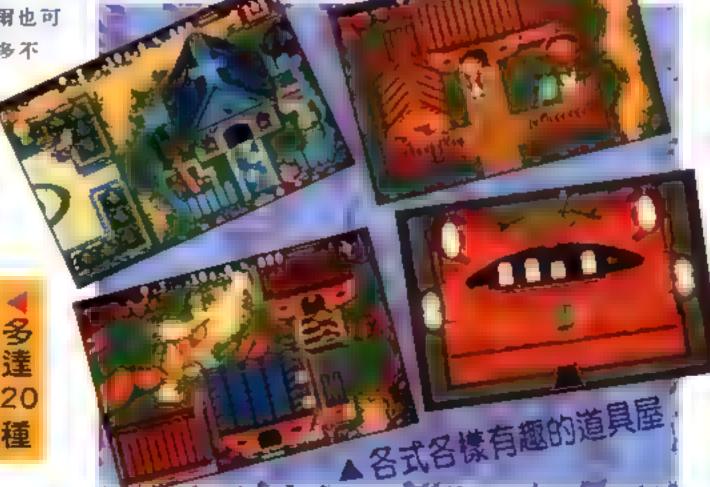
6111634

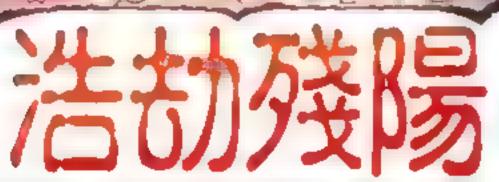


在緊張刺激的打鬥行進過程中,偶爾也可以輕鬆一下,在遊戲旅程中,安排有許多不同用途的道具屋,除了如一般傳統可以補充武器和體力之外,有些道具屋 還可以玩夾娃娃或射箭遊戲,另有些特殊營業的道具屋則提供比大小,對對 碰等賭博遊戲,您不妨到此試試運氣。



費物 不同用途的 全多達20種





逃脱或者等死?看起来似乎是很容易做的選擇,錯了,如果你身歷其境,就會知道這是一個相當困難的處境,不信的話罩一套「DARK SUN」 來玩玩,就會了解其中的滋味如何了。

掉了,雙成一個個巨大 的淤泥盆地。

何一個人死罪。

34

則:角色扮演

■出版公司:軟體世界

面保行自耕:1 19



整備遊戲是以 320 ※ 200 念登幕 3D 動畫 方式來進行的?在組員 行進時间你可以選擇一 個人代表《東巴個人間 時行進率若迷路了這可 隨時隨地呼叫「即時地 腦系統主助你脫離困境

多行進中無人不是以緊 地雷的方式出现。而是 非常合乎常洲的探源新 包壳或罐袋追逐的方式 來襲擊你?你也可以否 野 巴 前 各 編集型 **计型表示区型组织**有

門身可以義雄高行爭但 是不要忘記敝人也臨時 在酶(他可能正在你的 後面遊你多遊影碰到會 **来的怪物?你可以在餐** 上植物看到妖怪表來 這是個人是普通事業的

最有感恩的地方。冒险 時也可利用「即時地圖 **梁統』宋襄新現在四周** 的環境等有没有較大 出口在哪裡下周遊的人 物分佈情形。 護玩電亦 **青莲央方向》在那视後 ቻ悬功的浪費销卸能力**

隨著經驗值等級的 提升三可以獲得各種不 同的法術》法術的種類 न्द्र के लिए हैं अपना जी है जिसे हैं 重你是《国的规划里 自由的通牒。並非內定 的主義教師開放。看到 不同的法律,使提你會 股衝動型擊去提升 度己的秘驗值 医双侧的 維有更多更好的機構。 在熊興法術時 医梅毒以 在景幕上看到施設藝術 的動畫《若某人的學 是在這個法術傷害 的範圍內至這大的資命 力立即下降。因此 法術時不常要看這個攻 樂業 医湿度注意直线炎 拖太否





即時地塵系統



這套遊戲雖歸類爲 「角色扮演」,但是如 果你已經脈煩了採地雷 及雙方對降千萬一律打 門方式的傳統 RPG , 道套遊戲將給你一個全 新的感覺。

Come and Get it!

遊戲一開始,你可 以選擇四個要去執行任 務的組員,並爲他們塑 造不同的個性和身分(教會聖職人員、教士、 劍客・保護者、突撃隊 員、小偷……等等)。

不同身分的組合有助於 任務的進行和決定隊伍 力量的大小・因此在選 擇組員及身分的調配上 需要動一些腦筋才能組 合出 租強而有力的任 務小組。任務小組編制 完後,請不要忘記先選 擇遊戲的困難度(分爲 容易的、中離度的及高 難度的「級)。一切準 備就緒後就可以開始這 趙驚險又愉快的遊戲之 旅了。



一元为色扮演 内遊戲》為能將們息金 事中文化《玩起來應顧 食更順手。 不會動不動 *就藏字典》如果有等不 及的朋友想要實子害來。 先賭爲快 可能要準備 本較疑夠英漢字典與



與NPC對話樂面

日無道實際戲的對話非 當多《法術名詞又相當 準見美 種類又多《若英 火能为不拘《玩起來會 很不顺手。最後我們只 能期待中文版的『浩劫 殘陽」能早日上市,讓 害愛 R.P.G 遊戲的朋友 们多一個選擇多





遊戲全圖

別:角色

出版公司:松崗

粉演

這是一個傳統的正邪對決 3D 即時戰鬥系統的角色扮演遊戲,預設的人物屬性,充滿神秘色彩的地下迷宮,對於剛接觸此類型的玩家來說,是值得一試的小品遊戲。

話 段世界上的法師 全部都侍奉著四 個具有無比力量的神祇 : 大地之神格里斯蘭(Grissjem) · 龍神安格 拉斯 (Angrath) - 黑 夜之神沙斯普克(Shaapuok)、混沌之神塔 爾斯 (Xtalthie) ; 他 們從這些神祇的力量中 獲得法力,而這些神祇 也因爲這些人的祭祀而 爲整個世界帶來和平與 統一:一個野心極大的 法師不顧再受這四種力 量的干涉,而自行召唤 及使用各種的力量。並 且創造出自己的法術來 · 四大法師公會於是聯 合討伐這個叛徒。但卻 因禹法節的法術太邁不 可預料,一時之間竟僅 持不下,這位叛逆的法 師自信滿滿,但卻從水 晶球中看到了自己不可 避免的失敗。大鹽之下 法師决定以巨大的力量 來囚禁這些強大的神祇 ,這些神祇縱然力量再 如何的無可匹敵。也在 措手不及、毫無防備的

狀況下被打入了夢的世



NEW FILES

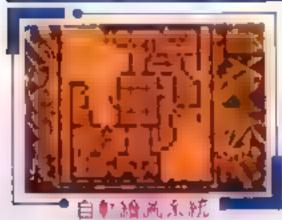
預設的人物職業法術,讓玩家輕鬆上機

遊戲開始時並無賴 似图外RPG那樣繁瑣的 人物創造,而是採用電 腦預殼的人物+法術的 分類以偏重醫療的大地 系、偏重防禦的黑夜系 、殺傷力最大的龍系、 偏重心量的混沌系等四 位神祇及職業上精通武 器的戰士、專精施法的 法師、行業體密擅長暗 殺的殺手與擅長戰鬥及 法師技能的流浪者等四 類冒險人物,總共十六 名任玩家挑選,各人的 **屬性、能力俱不相同**, 玩家是以戰士掛帥闖盪 世界,選是法師帶頭橫 **捞群妖就全賴玩家一念** 之間了。

16 種



嶄新的戰鬥方式及自動糟圖系統



以往 3D 的即脚 RPG 最為人能病的一點 就是往往讓玩家無法兼 顧作戦和施法・但「創 世魔法師 "中最創新的 一點就是使用武器作戰 的部份交給電腦自動控 制 * 當你的隊員在手忙 腳亂的揮舞着兵器時 1 玩家儘可以不慌不忙的 膿法師施出他的法術! 其它人使用擁有法力的 神器, 玻噶下不同效果 的藥劑。而在這同時你 的隊员仍然在努力的砍 **投敞人《没有额你赔出** 絲毫的破綻。玩家不需 要再在不平等的立場下 血戰電腦控制的數人了 ,如果玩家再懶一點的 話。只要自動戰鬥一開 法師也會適時的施出 **所知的法衡。可以擴玩** 家在大部份的狀況下成 功的打败怪物,可說是 十分體貼的設計 = 對於 不耐煩自己親筆畫地圖 的玩者。 的世魔法師 "也有十分清爽的自動 繪圖系統《只要玩家能 夠認出各種象徵的符號 『遺奏自動繪圖系統應 該可以談玩者不受阻擾 的精製地下坡的每一個 角落。

自動机模型在

刨深的地下迷宮及成群結隊的條物

*創世魔法師 "中 探險的重頭戲幾乎都是 發生在層層的迷宫之中 這些地下城當然不會 是什麼觀光勝地。按鈕 、拉桿讓你打開重重的 機關及密門。一周顯上 鎖的門。背後到底藏著 致富的寶藏還是致命怪 獸,亦或是兩者都有, 這些疑問就有符玩家找 出四散在各處的鑰匙丁 • 地下城中自然也不乏 天性邪惡,與你作戰到 **庭的各式生物,有些精** 擅法衡《有些则是刀劍 能手,在面對頭強的敵 人時,有餘你遭得一面

面砍出一條血路。在這 些危險的包圖下:地下 城中還有許多對你助為 甚大的股施。像可以膜 你安睡」充份休息的床 · 販賣武器或魔法的各 植商店,能夠恢復一切 傷害,甚至膜人死而復 生的充電室。在這些種 種的散施的幫助下・玩 者必需向著最後的目標 努力,而四位被囚禁的 神祇也會在經夢中現身 ,把魔法的技藝傳授給 這些素望所歸的英雄們 • 這四大系的魔法則是 你對抗邪惡的有力武器 可別荒廢它了。



在玩厭了美式的戰略遊戲後,您是否想試試這由 98 移植過來的嚴肅戰略遊戲呢?相信您只要稍加 嘗試,過不了多久,就會對其竟能用著這麼簡單的 介面,做出如此內涵的遊戲,而大感驚嘆吧!

故事發生在公元 200 ?年,素有"關際 警察"之稱的老大哥一 美國,由於當時國際局 勢的轉變,使得美國國

CUMMUND

AP 194

LL K

FRANCE

CE TOWNY

CH NA

RLSS A

RAG

際地位低落,往日光榮 的歲月不再,迫使美國 部份極右派狂熱愛國將

類變動武裝政變,並企 圖以極強大的軍事方量 進服全世界,重返以往

72/1/19

請責 170/245

[14] 财中]

出版公司

77/125

消費 185

好為 326

模定9月下旬發行

现在您開始對遊戲 有點好奇了吧! 這究竟 是怎樣的一個遊戲 ? 別 緊張, 筆者現在就要為 機者們介紹遊戲的特色 , 請慢慢往下看吧!







NEW FILES



外 交



基 除

(美國的惡夢) 褌 的外交方面有著左右成 敗的影響力,就如同我 們所知道的。現實國際 間的邦交本來就没有永 遵的敵人或永遠的朋友 七大領先強國之間。 各國又原就有著一些歷 史及利益上的衝突,但 过次因受到美國的嚴重 威骨而勉強團結,所以 各啲是康在"醇在不言 中"的微妙關係裡。您 可千萬豐審慎評估所有 的細節,要以小人之心 來看符各國的動作。否

則一不小心,就落入四 面楚歌的悲劇中了。



善不同角度的發揮了。

每一個國家均有一個指揮總部,一旦總部 遭受敵軍攻陷,則該國即告失敗,消失在這個 戰場上,在遊戲後 勝利並不是將美國打倒



兵棒條力及地形棒機 printing in the second of the sec

胂 解各面自司令部的地數型數

強独医隐

Horde

你玩腻了三圆志,不想再當「大亨」及「市長」了 嗎?其實玩策略遊戲不一定要那麼嚴肅,輕鬆而圖 默也是可以讓你得到一樣多的樂趣。現在介紹一個 讓你時而覺得爆笑,時而覺得緊張的策略佳作一遊 牧民族 (The Horde)。



事是發生在一個 古早古早以前的 國家。在晚實上,國王 要求財政部長繼續他的

笑話:表情豐富。 誇張的財政部長逗得每 個人笑的東倒西歪,肥 胖臃腫的國王高興了過



▲有點白痴的生角。



▲衛兵!拿下他







▲ 英雄救主



▲ 霉果!正中缸ル



▲唉!君命難達

食物卡住了喉咙 • 别有 用心的財政大臣不動聲 色地繼續他的笑話。希 望紫人没有注意到關王 的異狀。不料,我們機 警的主角發現關王咽著 丁,前去扶住他。好腆 他把東西吐出來 = 財政 大臣見狀趕快誣指主角 攻擊國王。贾衛兵拿下 他,結果國王剛好吐出 了食物。而且漂命中財 政大臣的臉。主角质功

受封爲爵王,而且還得 了一塊對地。不過每年 都必須要繳稅,另外讚 得負責防禦邪惡的"遊 牧民族" (Horde) · 這也正是遊戲名稱的由 來。不過想要篡位的財 政大臣可是不會輕易地 放過破壞他好事的主角 所以毎年年終職稅時 他就會想要各種理由 要向主角增加次年的税 飘,如果可憐的主角嶽 不出那麼多的稅金,那 麼應備到天牢裡去關養 **天年吧!**



→ 寫了敞殺, 努力建設吧!

▼放牛的小孩?

類似模擬城市的策略 部份,一個則是每一

季結束後砍殺 Horde 的動作部份。在策略部份。 玩家必須努力建設領地、種樹、整地、挖灌底渠 道都是應盡的義務;爲了能繳出稅金以免到天牢 去養老。多養一些乳牛是最保險的;另外。為了 防止食量奇大的怪物吞下你的乳牛。最好興建一 些石籍把牛群面起來。

在環保意識抬頭的推動下。綠色風潮似乎蔚

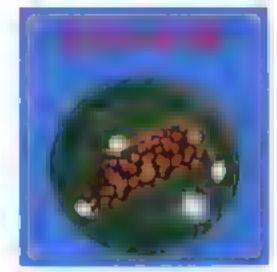
整個遊戲最令人激 賞的地方英過於完全俱 人演出的動養。不論是

直就像在看電影。











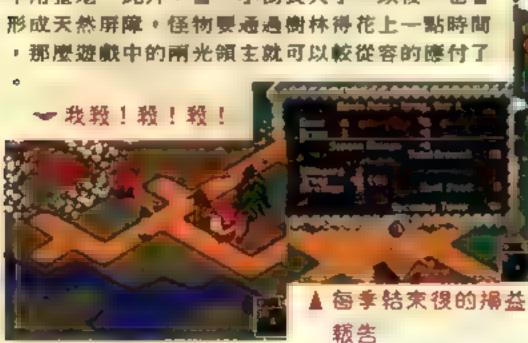






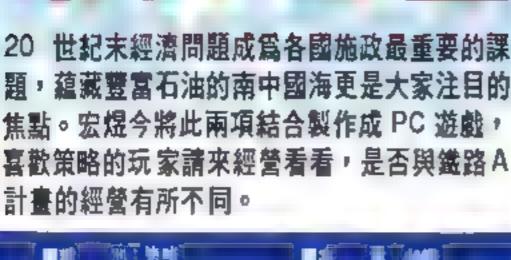


為潮流。但這跟遊戲一點類達也没有,唯一的相 問點是多種幾棵樹是有好應的,因為一塊土地讓 乳牛吃個幾季以後,就會變成廢地,不但無法再 放牧。而且也無法在上面權植任何東西。但是如 果牛隻養在樹林中的話,就可以維持一段時間而 不用整地,此外,當"小樹長大了"以後。也會 形成天然屏障。怪物要通過樹林得花上一點時間 ,那麼物飲中的商品領土就可以較從來的確好了





焦點。宏煜今將此兩項結合製作成 PC 遊戲,





■ **製作品集**俗品用 21 配

海霸主是一個全 新題材的策略遊 戲,遊戲的背景年代設 在1998年,把目前國際 最具争额的南海問題搬 上權面進行遊戲。在遊 戲的考量和規畫上。以 開發南海共同資源為遊 戲的主要架構而避免繳

惠的軍事和政治問題。 進而揭開南海的神祕面 紗 - 遊戲的內容是以石 油的採勘開採。累積資 金而發展其石化工業。 誰能先建立石化王國, 雕就能獲得南海的主控 權,成爲南海聽主。















開創事業處處艱辛。各種考驗更添眞實性

遊戲進行過程,是 以即時策略模式來處理 遊戲中的各種狀況。(如卡鑽、渦泥 尋找油 礦),每個不同狀況的 發生,都有其急迫性, 要如何來順利解決問題 , 對玩家來說可是一大 考驗。

遊戲童點在石油的 探勘和開發,如何搶先 在對手(由電腦擔任) 之前探勘對出礦質藏的 地方進行開採石油、將 是遊戲勝利的鹽鍵之一 遊戲進行游玩家常會 通到,沒有足夠的資金購

複数權:祖寅莊口《滅

至最後資金耗盡而遊戲 結束,能妥善利用銀行 貸款,使銀行成爲您的 金主,將是在遊戲初期 能否化險的重要變數。

南海教主係採用 45度俯视角高解析度畫 面,而設計公司爲了使 遊戲地圖能更具正確性 和臺灣性、從各雜誌圖 書中收集了50幾幅消滌 地圖才完成。本遊戲雖 然是"個策略性遊戲, 玩家在進行遊戲時,可 以不知不覺為悬南海各 面的位置和各個的城市 港口 机就此而含是另

種收穫 >

在遊戲的操作方面 减少複雜性,遊戲從頭 到尾都以滑鼠來控制, 包括存取檔案等。在電 腦AI設定方面,遊戲設 計公司乗持著電腦不該 作弊的理念,一切以公 平性爲出發點,使玩家



◆ 考據計實的批圖

在遊戲進行中沒有受職 的感觉。



分子EEE THE

時代眞是變了,可愛的小烏龜成了大壞蛋,調皮搗蛋的柔寶寶卻 化身爲解救衆生的正義勇士。遊戲操作簡易,畫面流暢 華麗,宛似超任的 PC 遊戲,值得玩家一試。

惡的鳥畫大帝帝凡盡爲了征服蘿蔔星球,綁架了深受人民愛戴的伊娃 公主,以其性命來威脅星球居民臣服在他的暴政下。伊娃的男友一傑

克桑爲了拯救女友及星球的和平,展開一連串的警救行動。

多種顯大物品設定 近视人员的陷阱。

遊戲進行方式很簡 單,以傑克免手持UPG. 2000智射槍向前推進1 當到進免寶寶標示牌時 才算過關·主角共有五 種不同的彈樂可以換裝 (炸彈、大燄、飛彈・ 跳彈和黃色炸藥) - ~ 開始你只有炸雞可以使 用,且數量永遠不會缺 乏,而其它彈藥則須在 路上才能獲得,而發射 完後就得等到補充後才 能再發射。每種武器皆 有其特殊效用,如以會

酰動的跳彈來說 • 對有 些會飛的敵人特別有效 遊戲共有六大團卡。 每一大關有好幾個小霜 • 遊戲的路徑設定是採 多線式設計・玩家可自 由選擇路徑,當然沿著 简照指示定會較省事些 在道路上主角會遇到 ---些陷阱、障礙的阻撓 - 如鳥鶥、小猴、寶劍 、 纖 球 … … 等 等 陷 阱 來 傷害主角・除了障礙外 · 宇角也會遇到一些物 品像之前所提的彈藥、

🕝 遊戲進行畫面

IC板、酒杯……等作變 勵,你也可以去解救小 鳥來作爲你的助手,甚 至在某些情况下,你也 可以化身爲鳥或是腳踏 噴射滑板來進行遊戲。

遊戲中有一特殊的 加分關, 讓免寶寶在一 個 3D 道路畫面上跑步 吃藍色菱形塊來加分

對 -個 2D 的平面動作 遊戲童俠穿插了 3D 的 賽車加分關可說是蠻特 殊的, 亦擴玩家看…不 同的略要。

受情治心的 操作簡易讓你玩的開心

設計公司爲了使玩 | 家在遊戲操作上更得心 應手,除了預先設定的 按鍵外,更提供了讓玩 家自行設定的功能 ▶ 遊 戲進行時如覺動作太快 亦可按工變減緩速度 . 想稍事休息亦可按P鍵 暫停,遊戲也提供了綏 關功能・可護玩家繼續 奮鬥宰壞蛋。

從遊戲的開頭動畫 玩家可以看到主角傑

克兔可爱生動的卡通道 型,配上斜士音樂,雖 然遊戲養面僅是由 320 × 200 的解析度組成: 然而當你看到傑克兔喜 惡土足的滑權動作時, 相信會更喜歡本遊戲。 像主角及站穩時會作出 一副驚恐不安的表情。 而在遇到大鳥畫、劍…… …等傷害時不只生命値 會減少,臉色表情更會 改變讓玩家提高警覺免 指導遊戲進行 讓你輕鬆上手



得搞死它。在難易度設 定畫面上、你更能看到 設計赚頭、如在最易級 的傑克免是包著尿片嘴 遵吸著大姆指,而最困 難級的造型則是兇神惡 煞的樣子,不禁讀人莞 **周一笑。**



Syndicate: American Revolt

當你玩適「極道梟雄」之後,是否在痛快之餘覺得意緣未盡呢?或是在征脫世界後,覺得遊戲過程太過於簡單缺乏挑戰性呢?如果你是屬於上列兩種人的話,不妨試試「美洲叛變」,保證你絕對過釋!





這些叛變的市民,你的 其他黑道伙伴置身事外 ,並希望你一蹶不振, 以便有機會取你而代之

當你載入資料片後

將會發現統治的美洲 又被其他勢力所瓜分了 ;這次的目的就是將此 地區再度收服納入你掌 機之中。

更新的設備選項工更艱鉅的戰鬥生務

遊戲一開始是由電腦選定阿拉斯加(Alaska)地區進行征討,另外選有亞特斯提克(Atlantic accelerator)、 哥倫比亞(Colombia) ,加利福尼亞(Califor nia)等好政難的資道是、打員及項上,的等好政關關的資道是、打員及項上,的最上,所以關鍵,所以與一個人的學院與一個人的學院與一個人的學院與一個人的學院與一個人的學院與一個人的學院與一個人的學院與一個人的學院與一個人的學院與一個人的人。一個人的人的人。一個人的人的人的人。一個人的人的人的人。一個人的人的人的人的人。

是 minigua。特派員的 身體改良項目上可到 V3 的版本、當然 開 始你的人員即擁有 V3 ·所以不用再花錄改良

的是遺路上憑擺了 車肌擋其路。玩家必須 先課在屋頂上的四號趕 到靠大門的屋頂, 用新 射將阻路的車子滿掉。 其他的人分別等年左下。 方的屋顶及大門附近。 才能顧利地壓恕敵人。 讓該名人物脫離 險境完 成任務。而在往後的任 務中,你還會遇到對手 方面人人手上握有菌射 、 大箭發射器,往往在 你還未弄膚狀況佈好陣 式時,就把你轟得頭昏 眼花死舠舠了。





遊戲設計新功能一多人連線爭霸主

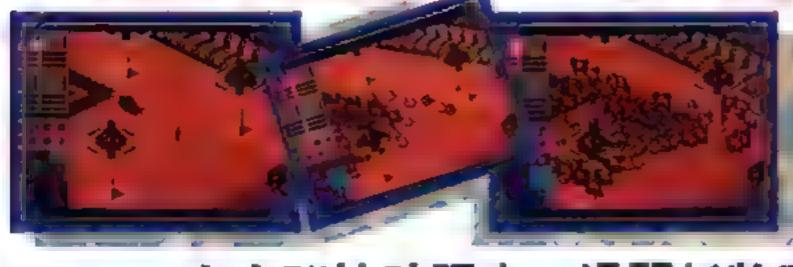
本資料片除了全新的任務及更惠劣的敵人外,這次也多了兩項新設備,分別是特殊物品類的生化複製廠(Clone ahield)及重火器類的

採用焦土政策,炸得天昏地暗

空中突擊指揮機(Acti Raid Con)其中生化複 製盾可以課稅方生化人 的外表變成一般的市民 ,以掩護行動。此設備 有時效限制且覆脇的生 化人照樣可以認得你, 不過當應線進行遊戲時 ,其他人可就搞不清楚 狀況了。至於空中突擊 指揮儀其用處可就大了 ,它是用來指定攻擊範

国;當你選定地區後, 空軍在十秒後便會進行 空中攻擊,先是有類似 minigun 的掃射,接著 就是大轟炸。如果想情 除大批防守的敵人時,

新增 F5 連線功能 (它是最好的選擇。





小山域技助元家工過關軟將看個人

在進行本遊戲時 -有些玩家可能會覺得處 感難行,舉步維觀,在 此特提供兩種數法以解 玩家燃眉之急;

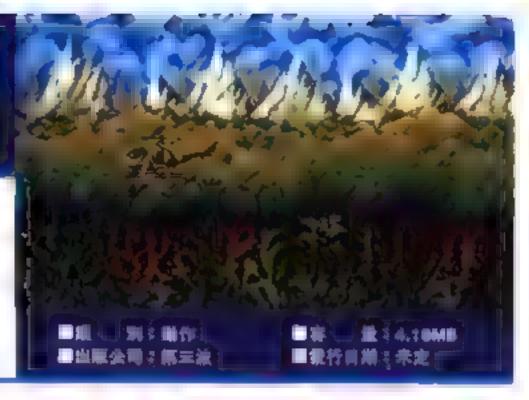
配合得好的話,可以宰 掉一大票人。

②廖化器降敵:派 出一名生化人配備廖化 器,設法坐上車沿路懸 化居民及警察,然後將 車輛開出大門外,因做 方的生化人無法通過大 門,所以會在大門附近 機來機去,只要他進入 戀化器的範圍,就會被你感化。在不費一倍 彈之下,就可以將整座 域內想要追殺你的敵人 收服。



Cannon Fodder

Uirgin 最新出品的動作遊戲。你沒須領導並控制數人組成的特勤小組,於每次的行動中,依照上級的任務指示去消滅所有敵人或摧毀所有敵方陣地。 叢林戰中的嗜殺份子請密切期诗!



晚上,長官命令 大家摸黑進行突襲。給 敵人 -個楷手不及。大 **家坐上直昇機・悄悄地** 在敵陣附近降落。當大 **夥都下機後,班長分配** 丁每個人的任務,各自 便展開了行動。我在敵 軍的彈藥庫郴上了一絕 強力炸藥, 塑忙跑到過 當的距離外,壓下引爆 器……。只见预光四射 把附近照亮等如同白 畫。但是不幸的是,一 片大金屬物被爆炸實起 後剛好掉到我頭上,這 趙突襲之行,竟成我亡 命之旅……。

黨

農林院惡之行。殺機悄然再起

我軍配備的基本武器是機槍,不限彈藥,但有射程的限制,而且如果前方有障礙物也會 描住子彈的進行。隨且

機槍不用瞄得很準 , 只要差不多就可以把 酸人送上西天。但除伍 行進時有個限制, 就是 當隊伍涉水過河時, 無 法使用機槍。

手榴彈投擲前要先



沙水過河, 無法攻擊



被占領的野人部族建築物也是 任務目標。





地。地中偷襲敵人陣

烽火衝天飛舞。屍橫滿山遍野



除伍行動辟分有團 隙模式和個人行動模式 富進入個人模式時。 玩者只能操控一個人。 其他人則站在原地不動 ,但是有敵人接近或是 附近有敵方建築時會自 動攻擊 - 一般而言 : 本 遊戲並不需要什麼戰略 ,用團體模式橫衡直撞 走完地圖,大概就可以 過關 = 但是在遇到一些 比較棘手的關卡,敵人 手上持有火炮時,則最 好先行措落一下: 進入 個人模式把隊伍化整為 等分散開來,以免不小 心吃了一颗火箭後全軍 覆没。

機槍發射的聲音, 敵人的哀嚎與建築物爆 炸的音效和即時動作的 特性,在在都令人聯想 到"沙丘魔堡主",但本遊戲在難易度。複雜度上與之相較。仍只能算是個小遊戲。在炎炎更日倒不失為一帖不納





Robinson's Requiem

Robinson's Requiem 是由 S.Imarils 所出版的最新冒險動作遊戲,遊戲界面相當的簡化,但聲光效果的表現卻令人刮目相看。如果您對遊戲的要求是精緻的畫面、逼真的音效和趣味橫生的情節的話,那本遊戲絕對是您不能錯過的精品。

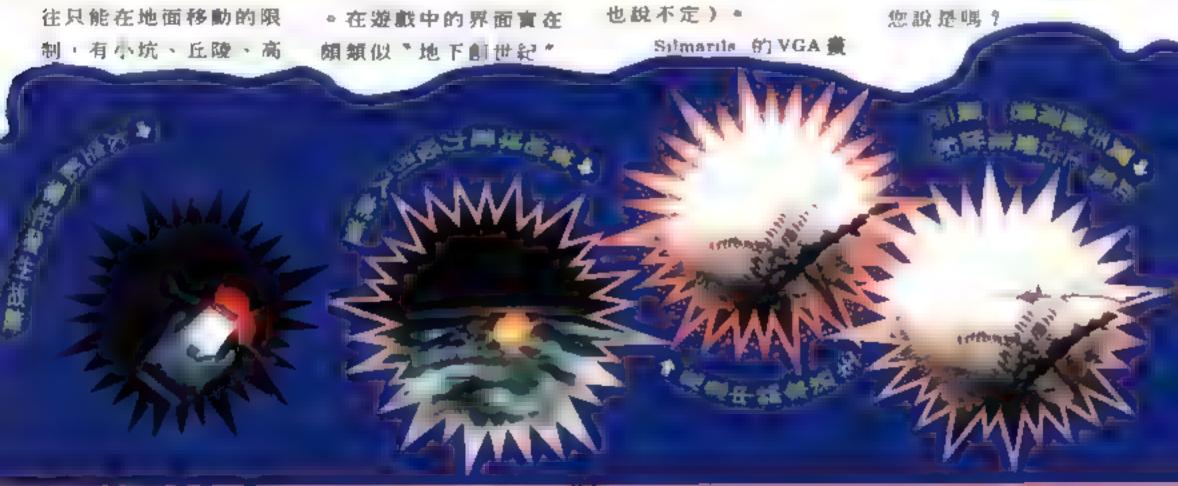
從 遊戲一開始那個 金光閃閃的原亮 像誌,立刻就可以知道 達賽遊戲是法國大公司 * Silmarila * 的最新大作。

■原 別:胃除動作 ■出版公司:通盘



■容 量:6 28MB ■配行日期:未定

系列及"救世聖主", 但更加關化與方便。主 養面在左上为約佔關立 之二,下方為物品關單 以及方向控制的部份。





魯電源流記!?

當打敗了第一個敵 人,取得一把小刀後, 主角能做的事情便多了 起來。持刀攻擊自然歷 **頗具成力・看主角拿刀** 前刺的那麼胳臂,實在 令人不得不想起"地下 創世紀*。原野上的樹 木,用刀子砍折一番可 以取得木柴。矮灌木、 樹葉、縄子……種植物 品的取得或利用都需要 稍小刀之助。看過"魯 濱遜漂流記"嗎?主角 的際遇倒真是蠻像書中 的情節。

かりませる。

因此在本遊戲中。

必須隨時注意

狀況。在功能選單中, 會有詳細的主角生理狀 況顯示,在另一選單, 更有全身電腦掃描顯示 主角目前的受傷部份。





ノレレレレ 万事办向

下 旬 ●骷髏堡中文版

類型: RPG

●劉建雄師

●商之器

Į,

未 定 一線生機

類型:策略

類型、戦略

●叛星 /2

類型:戰略

●模擬動物園

II上提惠役●I

●跳騎士III CD版

●聖魔傳承-修羅祭

類型: RPG

●特勤機甲隊

●高校廢影

●中國

類型: 戦略

類型: RPG

→韓国派●

類型: 戰略

●雷霆萬鈞

類型:射擊

●星世紀戰將

類型:射擊

類型 · RPG

●突變兵團

類型:射擊

●瘋狂醫院Ⅱ

類型 策略

●古老夢幻

類型:策略

●劉項記

類型:動作射擊

●創世彈珠台

類型:益智

類型:戰爭模擬

|類型:動作 售價:未定

售價:未定

售價 未定

售價:未定

售價:未定

售價:未定

售價:未定

售價:末定

類型: 戦略 售價: 1500元

類型:動作 售價:未定

類型:冒险策略 售價:未定

類型:戰略 售價:未定

(世紀繼播)

售借:未定

售價 未定

售價:未定

售價:未定

售價:未定

售價・未定

售價:未定

售價:未定

●銀河英雄傳説山 SP (微波)

月份 1

(長重)

(鷹揚)

(泰塍)

(弘煜)

. (長重)

(新藝)

(鷹揚)

(第三波)

(精訊)

(微皮)

(華養)

〈鷹裸〉

售價: 970元

(松崗)

(松崗)

(松樹)

(基础)

(泰騰)

(宏申)

(宏申)

(全蔵)

舊價: 550元

九月份

1 日 | 艦隊防禦者 (第三波) 售價 580元 類型:模擬 ●獨立戰爭 (第三波) 類型:歷史模擬 舊價: 1200 元

7 日 ●桿街江山 《軟體世界》 類型:戰略模撥 售價: 420 元 ●七座金城紀念版(軟體世界)

類型:動作戰略 售價:360元 8 日●武林爭覇 (新藝) 類型:動作 售價:500元

0 日 ●魔武王 〈佳帝安〉 類型:RPG 售價: 540元

14 日 ● 工人物語-建國篇(軟體世界) 類型:戰略模擬 售價: 420 元 ●美女與野獸〈電腦休閒世界〉

類型:動作 售價: 460元 15 日 6搖滾霹靂彈 〈大新〉

類型:動作 售價: 470元 ●中華職種2 〈軟體世界〉

類型:運動 售價:580元 20 目 ●少女、夢、天使 (漢堂)

類型:策略 售價:未定

中 旬●□國志之麻將棋聖《天堂鳥》

售價:未定 類型:博奕 ●世紀大空戰 〈台晶〉 售價: 540 元 類型:模擬

●美國的惡夢 (華 義)

售價:未定 類型: 戦略 ●求婚 365 日 (精訊)

售價 . 520 元 類型:策略

● 江洋鼠盜 (海陽)

售價 . 399 元 類型:智育

下 旬 ●八女神物語 〈天堂鳥〉 售價:未定 類型: RPG

●絶地 〈新藝〉

類型:冒險 售價 未定

●致命快打 (精訊)

類型:動作 售價 520 元 〈海闊〉

●捕快 售價 399 元 類型:冒險

●孤女的願望 (海風)

售價 . 399 元 類型:冒险 ●野獸足球 (軟體世界)

類型:動作 售價 - 未定

●超級巫術對奕 (軟體世界) 類型:動作 售價:未定

●爆笑三國志 (革堂)

類型:益智 售價: 480元

●赤壁之戦磁片版 (熊貓)

類型: RPG 售價: 480元

●赤壁之戥CD 版 (熊貓) 類型: RPG 售價:未定

未 定 | 天使帝國 [[(大字)

> 售價:未定 類型:戦略

●模擬動物圖 (全蔵) 類型:策略 售價・未定

●能之封印 (第三波)

類型,冒險 售價 未定

●光茶戰役 (第三波) 售價・未定 翻提: 季酸

●幽浮CD版 〈第三波〉 類型:策略 售價:未定

類型:動作 售價:未定

12 日 ●快樂天堂

類型:模擬 售價:未定

19 ☐ INCA2

26 日 ●模擬台灣選鞋 《軟體世界》 類型:模擬 售價:未定

上 旬 ●光速免患子 〈大新〉

> ●星際大争覇 (松崗)

類型:策略 售價:未定

售價:未定

●創世歷法師 〈松崗〉

類型:RPG 售價:未定

類型:電子小説 售價:未定

中 旬 ●暗棋侏儒紀 (光譜)

●雄霸天下三國篇 (光譜)

類型: 鞋略 售價:未定

類型:動作策略

●禁忌蛇姫 (花道)

摇滾少林系列之七俠五菇 《軟體世界》

(軟體世界)

●玄冥部隊 《軟體世界》

類型:動作戰略 售價:未定

(軟體世界)

類型:動作冒險 售價:未定

類型:動作 售價:500元

●星際迷航記 (松崗)

類型・冒險

●人面錐 (漢堂)

●PROXIMA星系戰史 (海闊)

類型:策略 售價: 399元

類型:益智 售價:末定

●遊牧民族 (松崗)

售價:床定

以上出片資料值供讀各參考。如有任何變動請向原出版公司更詢









類型:策略 售價:未定 ●撮殺 (泰騰) 類型:動作 售價: 650元

未定』

●仙劍奇俠傳 (大字) 售價: 未定 類型:RPG (大字) ●星權爭霸Ⅱ 類型:戦略 售價:未定 ●終極武門會 (天堂鳥) 售價:未定 類型:格鬥

●貓神 (天堂鳥) 類型:戰略 **善價:**未定

●魔額紀事 (天堂鳥) 類型: RPG 售價・未定 ●精靈幻界 (世紀繼禧)

類型:戦略 售價:未定 (台軟) ●戦神魅影 舊價:未定 類型: 戦略

●魔法師實典 (全蔵) 類型: RPG 售價:未定 ●狐仙婚禮 CD 版 〈亞碟〉

類型:智育 售價:未定 ●名戰三國篇 (住帝安)

類型·戰略 售價:未定 (松沛) ●幽冥教主 類型·RPG 售價:未定

●絶地雙蛙 (松沛) 類型 RPG 售價: 未定

First Queen IV (養養)

類型:戰略 售價:未定 ●聖殿之謎 1 1 1 1

售價:未定 類型:冒險

●無人島物語 (業裁) 類型:冒險 售價:未定 (傑克豆) ●鈞天仙蹤記

類型: RPG 售價:未定 ●小沙彌 (傑克豆)

類型:動作射擊 售價:未定

●太陽神殿 (傑克豆) 類型:動作 售價:未定

●模擬師父 〈漢堂〉

類型・策略 售價:未定 ●雜誌玩家 〈微波〉

類型:策略 售價:未定

●龍騎士田磁片版 (微波) 類型: RPG 售價:未定

●默示錄-神爭之戰 (微波)

類型: RPG 售價:未定 ●傳説紀元-黑暗之星(微波)

類型: RPG 售價:未定

●武將爭霸2 (解羅) 類型:動作 售價:未定

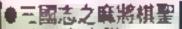
●格門悍將 (熊貓)

類型:格門 售價:未定

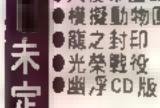
敦體世界雜誌

1994 - 9月號

2 FRI 3 SAT 4 SUN 5 MON 6 TUE 7 WED ●提衝江山 ●七座金城紀念版 8 - THU ●武林争闘 9 FRI 1 ○ SAT ●魔武王 1 SUN 1 2 MON 1 3 TUE 1 4 WED ●工人物語・建圏篇 ●美女與野獣 1 5 THU ● 微性性和順致出力 ●搖液霹靂須 ●中華職権2 1 B FRI 1 7 SAT 1 8 SUN 1 9 MON 2 ○ TUE ● 秋夏 ● 少女、夢、天使 2 1 WED 2 3 FRI 2 4 SAT 2 5 SUN 2 8 MON 2 7 TUE 2 8 WED 秋路夏		\$\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
SAT SUN MON TUE TWED ●提衝江山 ●七座金城紀念版 THU ●武林争闘 FRI SAT ●魔武王 SAT ●魔武王 SAT ●魔武王 SAT ●魔武王 SUN SAT ●魔武王 SAT ●魔武・ SA	1	THU ●艦隊防禦者 ●獨立戰爭
SUN MON TUE T WED ●探衛江山 ●七座金城紀念版 THU ●武林争闘 FRI SAT ●魔武王 SUN SUN L MON L MED ●工人物語・建園篇 ●美女與野獣 THU 軟健性非縁などか ●搖滾囂鏖弾 ●中華職権2 R FRI T SAT SAT SUN NON TUE TUE A WED TUE TUE TUE TUE TUE TUE TUE T	2 1	FRI
MON	3 9	SAT
TUE	4 9	SUN
7 WED ●提衝江山 ●七座金城紀念版 B - THU ■武林争闘 FRI S FRI S SAT ●魔武王 S MON S MON S TUE MON S TUE MON S THU ● 無機性界職技出力 ●搖滾囂蘆弾 ●中華職権2 S FRI S SUN S SUN S MON S TUE P 秋季 ●少女・夢・天使 S THU S FRI S SUN S SUN S FRI S	5 1	MON
B - THU ●武林爭國 FRI SAT ● 提武王 SUN SAT ● 提武王 SUN SUN SUN STUE SUN SAT SUN	B 1	TUE
■ FRI ■ SAT ● 魔武王 ■ SUN ■ 2 MON ■ 3 TUE ■ 4 WED ● 工人物語・達國篇 ● 美女與野獣 ■ 5 THU 軟 機性非 脚 致 出 力 ● 搖 滾 露 塵 別 ● 中華職権 2 ■ 8 FRI ■ 7 SAT ■ 8 SUN ■ 9 MON ■ 1 TUE ● 東京 ● 少女・夢・天使 ■ 1 WED ■ 2 THU ■ 2 FRI ■ 2 4 SAT ■ 5 SUN ■ 6 MON ■ 7 TUE	7 . 1	WED ●捍衛江山 ●七座金城紀念版
○ SAT ● 度武王 SUN 2 MON 1 3 TUE 4 WED ● 工人物語・建國篇 ● 美女與野歌 1 5 THU 軟體性界順致出力 ● 搖滾露塵彈 ● 中華職棒 2 1 8 FRI 7 SAT 1 8 SUN 1 8 MON 2 0 TUE ● 快事 ● 少女、夢、天使 2 1 WED 2 2 THU 2 3 FRI 2 4 SAT 2 5 SUN 2 6 MON 2 7 TUE 2 8 WED 数 MON 2 7 TUE 2 8 WED 3 TUE 2 8 WED 3 TUE 3 TU	3 - 1	THU ●武林爭勵
1 SUN	9 F	FRI
2 MON	10	SAT ●魔武王
3 TUE	1 1 9	SUN
4 WED	12	MON
5 THU 軟體世界課款出力 ●搖滾爾護彈 ●中華職権2 8 FRI 7 SAT	13	TUE
B FRI	14	WED ●工人物語-建國篇 ●美女與野獸
7 SAY	151	THU 軟體世界維護出力 ●搖滾囂鏖彈 ●中華職棒2
日 SUN 日 S MON 2 TUE 中秋 ● 少女 . 夢 . 天使 2 THU 2 3 FRI 2 4 SAT 2 5 SUN 2 6 MON 2 7 TUE 2 8 WED 数 16 16	18	FRI
1	17	SAT
2 TUE 中秋 ●少女・夢・天使 2 THU 2 SAT 2 SUN 2 MON 2 TUE 2 WED 教育 2 WED 教育 3 WED X W	18	SUN
2 THU 23 FRI 24 SAT 25 SUN 26 MON 27 TUE	18	MON
22 THU 23 FRI 24 SAT 25 SUN 26 MON 27 TUE 28 WED # MF B	20	TUE 中秋夢 ●少女、夢、天使
23 FRI 24 SAT 25 SUN 26 MON 27 TUÉ 28 WED ###	21	WED
24 SAT 25 SUN 26 MON 27 TUE 28 WED ###	22	THU
26 MON 27 TUE 28 WED ###	23	FRI
26 MON 27 TUE 28 WED ###	24	SAT
27 TUE 28 WED ###	25	SUN
28 WED ###	26	MON
	27	TUE
29 1HU	28	WED REE
	29	THU
30 FRt	30	FRE



- ●世紀大空戦 ●美國的惡夢
- ●求婚 365 日
- ●江洋鼠盗
- ●八女神物語
 - ●孤女的顯望
 - ●野獸足球
 - ●捕快 ●絶地
 - 超級巫術對奕
 - ●爆笑三國志
 - ●致命快打
 - ●赤壁之戰 CD 版
 - ●赤壁之戰磁片版



●天使帝國Ⅱ ●模擬動物面

●龍之封印

●光荣戰役





截自7月21日-8月20日

遊戲配備代號

E:EGA

A:Ad-Lib

SV:SVGA

G:General Midi

S:Sound BLASTER

/PRO

V:VGA

M:MT-32

夢幻帝國



查戲,遊戲方式分劇本模式 一次數學
一 米斯塔拉道塊由 98 個地組成的 冒險大地。你必須以不同的手段來瓦解敵人的防線。來達成統合世界的目的。

記憶體: 4MB

音 效: A/S/M

願 示:∨

興 型:戦略

售 價 420 元

凱蘭迪亞傳奇 2- 命運之手



默、輕鬆是凱蘭速亞 I 大受玩家數型的原因之一。這回玩家數型的原因之一。這回玩家扮演的不是布萊思。而是皇家學者中最年輕、標亮的看西亞。全新的鍵體、全新的考驗等著你來挖掘。凱蘭迪亞的命運如何。就掌握在你的手中了。

- 22 代数 **操** : 2MB

音 效: A/S/M/G

順 示・V

類 型・冒險

簡 價 - 550元

絶地戰士



深 謝無邊的外太空常盈生令人 意料之外的怪事。在巴布理 斯發現失蹤的異體實驗室的同時 ,大空梭爆炸了。為了避免擊身 在這無盡的星空中。玩者必須硬 養頭皮強行進入巴充滿異形的 BETA217 · 排為一大群恐佈勞 摔的太空怪物。

- 記憶性: 2MB

·斯 亦 *

原型・射撃管陰

信 信 450 元

快骤纪公园



看 過史蒂芬·史匹柏所導演的 你羅紀公園,一定對電影中 邏漢的影龍留下深刻的印象吧! 由 OCBAN 發行的侏羅紀公園, 除了移植劇情之外·音樂與畫面 也毫不保留的展現出其真實性, 恐龍迷們肯定會愛上它。

■記憶輸: 2MB

■音 效:A/S

■ 議 示: V

■類 型:動作

■ **注 : 600** 元

神通妙巫師



遊走 數風格相當類似塵卡斯出品的聚島小英雄,該腦延趣的對話與劇情,刻劃細膩的畫面,突顯出遊戲整體的特有風格,玩家所扮演的蹩腳小巫師--賽門與這奇妙世界的爆笑演出,絕對笑果百出。

■記憶體: 646KB ■音 效: A/S/M 4韻 示: V/BV 4酮 型:胃險

價: 420 元

邪神大地



風 格類似遊樂器 RPG 的邪神 大地、採側視角度的戰鬥模 式、操作不僅容易、而且選提供 自動戰鬥功能。特殊的全領幕 3D 特視推動、視野更加寬闊興 實。玩家必須須蒐集四件神器, 以對抗邪惡的勢力,恢復世界和 平。

- 記憶糖: 640KB

音 放:A/S

- M 示: V

類 型:角色扮演

善善 債 : 480 元

勇闖天界

__ 個純動作的小品遊戲,簡單 的操作、熱門的音樂,伴閱



著的是連連的驚叫聲,面對星際 大暴君一科克里設下的重重關卡 ·在浩瀚無限的宇宙天際,獨闖 迦瑪星系並不是一件輕鬆的任務 啲!

■記憶體: 640KB

■音 效 · A/S

■ 44 × × ×

医病 型:助作

■舊 僕: 350元

雷電威能



經 常上網路的玩家。可能已經 玩過當電威能的試玩版。但 鑑於國人使用後付費的觀念依舊 蘇弱,國內決定以軟體商代理的 方式發行,胸腰包花錢的玩家也 不用擔心,遊戲的流暢度。音樂 與畫面絕對讓你值回票價。

■ 記憶報: 2MB

■ 音 效: A/S/G

■騙 示: V

■ 類 型 ・ 射撃

■ 售 價 480元

鬼屋魔影 2



記憶帽: 640KB

SWB EW2

■ 效: A/S

願 ホ・V

期型:胃脏

■ 信:800元

救難小英雄



到 文·科德納不會是終極保健 訊文·科斯納的兄弟吧!但 不管是不是,英勇的科德納必須 資量解於母禮面圖問題主要發出 們·禱告吧!驚險滿糟的 60 個 關卡可不是閱著玩的哦!

配付體: 1MB

音 效: A/5

順 ホ・V

東型助作

1942 特達艦隊



- 記憶 · 2MB

音 效: A/S

- III 示: V

類型:機械

善售 價 、 550 元

信長之野望 -- 武將風雲錄



KOEI推出的武將風雲錄是信 人OEI提出的武將風雲錄是信 是之野望的系列作品, 這款以日本戰國時代爲背景的 模擬遊戲,可以讓玩家自由選 擇扮演由東北到九州48國中的 41位領主,最終目的即是統一 粉亂的日本戰國。

> 記憶體: 1MB 音 效: A/S

顕 次 2 V

賴 型:歷史模模

售 價:1500元

妙賊也疯狂



當 萬人矚目的英雄,避!當神 出鬼及的盗賊,酷!竊賊大 師-傑克。當德欠了銀河稅收通 吃局一筆天文數字的稅款,且限 定他得在 28 天內還清。可憐的 傑克如何在未來的四週賺錢還債 呢!整想為懷的玩家們幫幫他吧

■記憶體: 1MB XMS

■音 数:A/8

- M 示: V

■類 型:胃除

钛戰機

價 : 550 元



X 數機在去年推出後,獲得僅高的評價且頗受玩家的支持。但遊戲雖瘦過高讀許多飛行茶鳥們很難與醫到其遨翔星際的快感。這回處卡斯推出的續集一數機,除了在技術和效果方面改進不少之外,遊戲難度上也作了不少的調整,想信飛行迷們。

■ 記憶槽 - 1MB EMS

■音 效 S/M

● 願 示 V

■獮 型 飛行模機

■ 第 信 600 元

擂台美少女



没 當過排角館的館主吧! 政版 自 PC/98 的擂台美少女即是 一款模擬排角團體經營的策略遊 戲,你除了能一遅館主的威風之 外,所經營的選手都是美女嘞! 訓練到比賽職錢或破產,就全非你營運手腕的變通囉!

12 tg fg : 2MB

音效 st

■ 示 · v

型 策略

■ 價 '800元

夢幻彈珠檯



戶、兵彈珠檯的姊妹作,遊戲中 共有太空點火、火車鋼輪、 打擊盒與墳場夢魔等四座奇艷無 比的彈珠檯,讓你進行花樣百出 ,樂趣無窮的彈珠遊戲,而且遊 戲最多還可讀 8 人一起上檯對抗 ,除了能灣樂樂外還能衆樂樂哦

■ 80 1度 1 840 KB

○ 音 対 F A/8/M

単順 示: ∨

□類 型:動作

四 篇 (撰 : 380 元

TFX



記憶體: 2MB 波譜使用

音 效: A/S

观 型:飛行模擬

售價: 660元

拼圖魔法陣

這 是一款有劇情的拼圖遊戲, 玩家必須修復六幅有神奇力 量的圖畫以恢復水果村往日的安 樂和平。遊戲方式除了必須在時



限内拼完圖畫外,選提供若干魔 法功能幫助玩家過關。

≈記憶體: 640KB

重音 效: A/8

● 顧 示: 8V

□順 型:益智

章 篇 價: 460 元

美女終結者資料片



相 信報情情場的師哥戰士們都 已經顧利據獲少女的芳心了 吧!如果你覺得終結完諸位美女 後,還覺得意獨未盡的話,資料 片中新加入的四位美豔亮麗的少 女和緊張刺激的小瑪莉遊戲,將 是你最佳的征服對象。

記憶欄 588KB

音 敦 . \$

■ 2/5 V

售 價: 300元

聖默傳說



近於中國神怪小說~山海經, 於中國神怪小說~山海經, 玩家將扮演青龍神將:破軍,在 地上界的東方大陸九國與近百個 城、洞穴中進行智險。而且在遊 戲過程中先後有五位同伴加入除

戲過程中先後有五位同伴加入隊 伍之中,與你共同出入死,征戰 四方。

■ 記さ 1重 発電 - 640KB

音 效: A/S

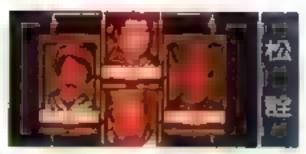
順 示 v

類 型:角色扮演

售 價 · 490 元

三國志之牌戰風雲

以 歷史小說三麗志爲基架的博 突遊戲,各方豪強轉戰方城



,以牌戰代替人戰、黃金爲籌碼、領土爲賭注,士兵爲戰鬥力、 權秣爲精神力、攻城掠地、侵戰 四方。遊戲模式共分三種且遊戲 中人物的肖像皆與我們印象中的 三國群雄有所不同,至於有何影 射?請玩家自行體會。

₩ 記憶體 - 640KB

■音 效: A/S

- 本 · V

■ 期 型 ・博変

■ 售 信 520 元

浩劫殘陽 - - 破碎大地



指 別以往一直為玩家所語劇的 遊戲介面,浩劫發陽可脫是 AD&D 龍與地下城系列改顕換面 之作。全任幕的遊戲畫面,更人 住化的介面和全新的遊戲天地, 都可看到AD&D為了改變風格而 下的苦心。

im 記憶 / 1 2MB

■ 音 效 - A/S/M

■ **職** 示: V

□票 型:角色扮演

善 集 債 1 480 元

地下創世紀 2-- 次元之旅



経 地下創世紀 - 冥河深湖後 - ORIGIN 再度推出其系列之作次元之旅。二代除了在遊戲畫上略作更動之外 - 在 3D 視野、陷阱、謎題等多方面也不斷翻新,以帶給玩家更變化多端的冒險世界。

等記憶體: 2MB

■音 效 · A/S/M

■顧 示 · ∨

■類 型:角色扮演

■售 信 480 元

新川俱樂部

提供您回外遊戲最新情報

/ TODAY

不知道上一期的長額大論消化 完了没有?筆者在玩許多好玩的 Game · 又希望 把一些資料和大家分享 · 才會把持不住 · 寫得這 歷長 · 往後的日子裏,筆者儘量將長度維持通中 ,以免許多讀者消化不良,急病胤投醫了 ·

本期專欄將延續上一期的型態。繼續報導美國各大小公司的動態。在上一期中筆者會經提到了今年遊戲市場的兩大可能的變革:一是作業系統的改變:二是 CD-ROM 的碳記錄成長率。由於 CD-ROM 版的遊戲勢必成為未來的趨勢,筆者在此也想來憐測一下這一項變革的可能影響。

①高畫質的 CD-ROM 遊戲將會把問類型的低畫質、低容量的 Game 海冰出局。由於 CD-ROM 的超大容量,往後的 Game 必將以 660MB 為單位出片,而不再是 1 4MB 取 1 2MB 的單位,為了充分利用 CD-ROM 的容量,也為了使消費大業覺得值得,遊戲公司在出片時必然傾全力想佔有市場的一席之地。於是好的 Game 更易於凸額它們的優點,因而會把爛片三級出局。

①遊戲的保護方式將有所改變。 說實在的: 遊戲是目前少數依然有"保護"的軟體。大多數 在美發行的商用軟體在多年前就不再相信加保護 在軟體上的方法,但是多數的 Game 卻仍使用著 不同類型的保護方式。尤其是筆者印象中。台灣 出的 Game 保護得更是厲害 ● 筆者記得最瘠楚的 是:在軟體世界出版「三國演義」之後的一年。 筆者有一天在網路上看到一位「天才」的一段話 ,大意是說他花了遠遠超過6個月的時間,想破 解「三國演養」、終於「皇天不負苦心人」。他 認爲他破解了「三國演義」的保護,而且洋洋麗 灑地在他的佈告中明列出「三國演義」中所使用 的一層又一層的總共6道鎖!你相信嗎?竟然有 遺植 " 天才" 【 更有趣的是:這位老兄是位美國 佬,根本不懂中文,生平爱不爱玩 Game 是不清 楚,倒是十分雯破解各項保護!尤其是在磁片上 的保護!爾後,筆者輾轉取得了那份所謂的破解 版,可是你猜怎麼了?還是解得不夠乾淨!我想 這位老兄還是收山箅了!所以,奉動大家想玩

Game 的話,還是去實合法版本。也省得破解來 破解去,勞民又傷財!不過話又說回來,大郎份 Gama 的保護是要靠查說明書或地圖的東東,而 非在磁片上保護 * 日後光碟版的 Game 當道之後 ,若有保護的話。想必也是靠查文件的比較可能 · 另外·難脫複製 CD-ROM 也是可能,但所需的 設備就非一般人可及的了 = 所以脫當 Game 當道之際,大多數流通的 Game 應該都是 原版的了。到時候,也許可以看看現在許多不問 的理論了:有人脫若 Game 没有保護,則遊戲公 司的獲利會較低,理由是許多人不顧實原版的, 因爲他可以盜版到。另外有些人認為保護股施可 以使公司赚更多的链,因爲玩家不關花太多心思 去破解 Game 保護的。但是有些人不同意這樣的 觀點 1 因爲若 Game 有保護的話就會造成流傳不 易的现象,於是越少人知道這個 Game 的好玩之 戚,所以不會主動去賞,公司的獲利因而下降! 興是公說公有理: 婆說婆有理! 聘明的讀者: 你 覺得呢?不過可以知道的是:實合法版本的體書 不必再爲了怕被別人"騷擾"而東躲西藏了,反 正别人也 Copy 不動!筆者倒是想到了一個比較 公平的辦法。何不組成一個光碟片交換俱樂部。 御隔幾星期互相交換一下?反正基本的原則是: 軟體就像書本一樣,理論上問一時間不可能有剛 人同時閱讀的話,就保持了你清白之身。但有些 軟體也規定不能裝在兩台載腦上!不可不慎!您 **展集** 18

好了。開朝的話題就此打住。否則老是有堆 得滿書桌的東西介紹不完了。雖然筆者曾提到這 次的報導方式將和上次大同小異。但每一個 Game 將不會報得那麼仔細。否則真的報不完了。現在 就讓我們進入正題吧。

Strategic Simulations Inc.

這家公司(以下簡稱 SSI)也算得上是實力派的公司。只可惜公關部的人工作效率此其它同等級的大公司略悉一些。剛開始的時候,筆者以為 SSI的人對我們在台灣的玩家們不放在眼裏,所以,一直不肯提供資料給筆者。不過後來漸漸

新川俱樂部

才發現這是他們的一貫作風,因為建美國的媒體也不易取得 SSI 的預報資料。既然 SSI 對大家一視問仁,没有歧視我們的話,我們對人家也就別太苛貴了。為了向他們示好,筆者本次的專關就以 SSI 的作品為第一體。由於現在遊戲市場上的強片實在太多了,再加上 SSI 在許多方面表現得比較保守而故步自對。所以格局總是大不起來。雖然以下要為各位介紹許多 SSI 的新作。但是在強 Game 林立的情况之下,想割下新的局面似乎不太容易。不過沒人能預見未來的,到時候說不定也有小卒立大功的機會。像是 MicroProse 公司



最近出的 X-COM: UPO De-Penae就是一例。
X-COM 以往在筆者呼他會介紹過,原本預計大約是個中上等級的 Game,沒也到出版之後勢

-X-COM:UFO

如破竹,已經畫上許多遊戲排行榜的前十名!可 見慎正好玩的Gama 是鄰玩家的口碑的。有的

Geme 是金玉其表,而有的 Game 則是細水長流型。無論如何。讓我們看看SSI 的作品再說吧!

I [Dark Sun fi] : Wake of the Ravager
- 這是上一代 Dark Sun : Shattered Lands 的模





Game 也將成爲 SSI 公司 AD & D (能與地下城 系列)的完結篇。故事的大綱是延續第一代的結 局。玩家將回到 Tyr 並將努力奮戰以保 Tyr 不再 落入邪惡勢力之手。整個遊戲則依然採取上一代 中全量幕、第一人稱的上方視角。另外音效的改 善也是許多人所樂見的。此外。二十六種不同的 **怪獸及超過兩百種新的法術也便你在遊戲中不斷** 有新鲜思。 SSI 估計這一款遊戲將帶給你一百小 時左右的數樂時光!所以當 Dark Sun 再度昇起 · 也就是董生需要你的時刻!至於Dark Sun第一 代出版前一再跳票持續超過一年的難產期是否會 在 Dark Sun I 中現呢?簽者認爲雖然不一定會 郑廖范時出片。但是這一次倒不至於拖得太久。 因爲 SSI 及 TSR 在往後的日子還要過呢!反正也 **說好要分開了,早一點分開總是對大家都比較有** 利一些。而且上一代 Dark Sun 是遲不能出的時 候許多人也猜測 SSI 的經濟狀況可能不行了之類 的,但是如今 831 起死回生如脫胎換骨了一般。 不像那一次那麼衰了。所以,這一次大概不會太 雕譜才是!但是翰徽用心的讀者也一定知道 88[目前發展主力必然放在別的 Game 上面,所以 Dark Sun I 雖然會延續上一代的許多特性並稍有 改進,但你若期望太多的話,很可能無法如願以 僕 =

? [Cyclones] -- 本遊戲雖然是由 SSI 發 行的 · 但卻是由 SSI 及 Reven Software 合作的



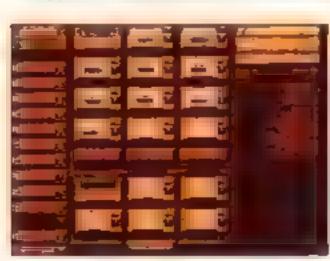


也是有一溜蜂的現象「整個遊戲的解析度也和D-OOM一樣,不算太完美。而流暢度的話。Cyclonent DOOM 好



像略逊一些 = 當然筆者這樣說可能有點不太公平 ,因爲筆者是拿 Cyclones 的 Demo 版和 DOOM 的 正式發行版相比。不過除非有所改善。否則感覺 上 Cyclones 只不過是 DOOM 的翻版罷了。基本的 **建說硬體設備是至少 386 ╱ 40 含 4MB 以上的** RAM • 但是筆者的 486 / 38 似乎也不算太快, 所以若是玩 DOOM 而感到天旋地轉的玩家。倒是 可以試一下 Cyclones · 至於故事大綱則和 Capstone 公司的Corridor 7 十分相似: 都是以外型 人入侵爲情架。原來在 Cyclones 中外显人入侵地 球後,正在進行收集人類器官、組織的計畫。它 們的目的是想以人類將標本以及設計的藍圖。以 設計出機動戰士,也就是本遊戲 Cyclones 名稱的 由來。由於第一批 Cyclonea 巴進入了完工的階段 ,你身爲軍方的要員之一,所以必須想辦法阻止 它們。雖然你配備有先進的護甲及武器,卻不一 定能敵得過入侵的外星人。所以每當你幹掉一個 敵人之後,稍敵看一下是否可以搜到一些彈獲之 類的戰利品。還有就是一些密門也是很重要的。 因為許多重要的東西就是藏在這些門的後面。據 說必須在找到 Clip 之前要先找到 Chaingum · 否則 就永遠找不到Chaingun了!

「【Panzer General】一看標題就知道, 道又是一個戰爭遊戲。不過就筆者個人的觀察。 國內玩家對這一類型的遊戲好像不比在美國的玩 家熱衷,其實這種戰棋式的遊戲比一般的 Game 有深度又比一般棋類複雜,所以深受美國玩家們 的喜愛。現在就讓我們來看看黎個遊戲的結構和



故事背景。正像 其它戰隊類的 Game一樣,有著 許多指數、補係 等等變換、 各種經驗、 力 範圍、機動力、 防禦力、攻擊力等等,在 Panzer General (以下

類是外操腦 W操於特一PH 十庫上心稱少,作代 W作代 W作 P 色提 分,只的中,除由只见。其值是一资明知识你是以的分像有的,家愿可中十,也查以玩,要站在借料。如果是一资明和有的,家愿





無限多種不同船艦。飛機及地面部隊的組合可供 使用 • 整個遊戲是由西元 1939 年德軍入侵波蘭 (Poland) 為開頭,另一個戰役則提以德軍在 1940年攻擊挪威(Norway)為主。雖然也許遺 有其它的戰役資料片。例如: 1940 年入侵法國 及 1940 年 9 月份德軍入侵英倫三馬之役,當然 也少不了陸梅爾在北非的"豐功偉樂"等等。但 由於我們從小的教育制度並没有課我們有足夠大 的世界觀,所以大家對這些東西的興趣可能不是 很大。筆者在美國那麼久,漸漸地對他們的教育 中給予小孩們天真而遠大的世界觀印象十分深刻 ,因爲這一項特質在筆者的那一個年代是沒有的 好了。避是不要離腳太遠。以免這一小段就永 無見天日的一天丁。總而言之。 SSI 預計在正式 **發行時將包含約三十個不同的戰役,而每一個戰** 役則可扮演盟軍(Allied)或是軸心國(Axis) • 當然也可以由兩個玩家同時對戰 • 不過好像不 能用 MODEM 連線來玩。

· [Alien Logic] · (以 下簡稱 AL) 則是一個角色 扮演的冒險遊戲· AL 好像也是根據一些早先的作品改



編的遊戲。例如名稱 Alien Logic 的版權是Ceridus

新川俱樂部

Software 公司的。而宣傳的用語中「 SkyRealma of Jorune」以及「Leave Your World Behind」則是 SkyRealma Publishing 公司的版權。從遊戲的名稱 Alien Logic (外星邏輯!)就可以知道你在玩 Game 的時候必須放棄你原有的許多思考方式。開放你的心胸。運用你的想像力。才有可能致胁。發行時有 3 5 时的磁片版及光碟版,另外畫面是 266 色 SVGA 的等級。但是感覺上解析度並不算太高。也許這是因為 AL 不是專門為光碟片寫的程式的關係吧!

\$ 【Rene pade 】 -- 遺個 Game 的 The Bat-tle for Jacob's Star 』 是 場 由 SVGA 只 是 Bat-tle for Bat-tle f





起了阻止他的任務。目前筆者手上没有任何關於 Renegade 進一步的資料,只知道出版日子是排在 年底十一月份左右,到時候再爲各位詳細地介紹 一下。

6【 Menzoberranzan 】 -- 希望對於自己英文程度覺得不錯的玩家試試看唸一下這個字如何 ?筆者不大會唸,明天得找個美國同學指點一下

。雷歸正傳,這個M開頭的老兒也是 SSI 有名的 AD & D系列的一員。目前預定10月份發行。硬體需求則至少要486 / DX33 及



4MB的 RAM· 故事的大綱如下: 你的採險隊被





情不久之後,避 Drizzt 也被提走了。所以你的任務也就十分明白了。就是去解教 Drizzt 免於犧牲。這也是一個 3D 立體對戰的遊戲。所以速度及流暢度也是十分重要的。另外,本 Game 中也有自動畫地圖的設計。所傳的物品也可以在一個登幕內一目瞭然,使你可以專注在 Game 上。而非其它雜七雜八的東西上。整體而言也算是個中上的遊戲。預定先出光碟版。

Interplay

Interplay 公司的新近作品也是十分多,筆者在想:現在飲然每次為讀者們報導新 Game 的型態是以公司為單位的話,倒不如就把 Interplay 的作品稍微整理一下,一一星現在各位的眼前,Interplay 是最早也是一直致力於 CD-ROM 遊戲的公司。所以說,他們在 CD-ROM 上的功力也是十分維厚。去年年度 Interplay 就曾直稱他們的主要作品都將放在 CD-ROM 上面。在那個時候,這樣的宣佈是十分勇敢的,因為 CD-ROM 的市場狀況不明,誰也不能預料 CD-ROM 的時代到來的速度的重要快得多!現在各大公司的主要遊戲放在 CD-ROM 上面已經成爲普遍的現象了!由於有了以上的先機, Interplay 在 CD-ROM 的遊戲市場上也是有著學足輕重的地位。但是 CD-ROM 和

磁片相比最大的優點就是容量大,所以在書質以 及聲光上就來得好很多。但是大家都知道,一個 真正的好 Game 只靠實質及聲光並不夠的(否則) 大家何必玩 Game 呢?去看電影比較快!),重 要的是那些新奇的點子,尤其是那些能讓玩家 " 沈瀚其中"的點子!這也是爲什麼目前許多聯片 版的遊戲依然屹立不搖的原因。好了,不要扯太 多,以免有很多東西又報不完了。爲了能一次報 多一些内容而且又不希望各位讀者消化不良。本 專欄以下内容將以走馬看花的方式,儘快爲各位 以更寬廣的手法,報導更多的遊戲。至於其中某 些重頭戲若有報得不夠詳細的部份只好留待日後 聊欄中再仔細品味了!不過好消息是: 這一次和 上次一樣,幾乎每一個都多多少少有那麼幾張圖 意思一下。相信進不會讓大家失望的。我們現在 就由 Interplay 的十多個遊戲開始吧!





-- 這個遊戲不但 蹼 Interplay 十分 自豪,而且也在 今年的夏季休閒 凱腦展中倍受好 醉。所以大家千 萬不要指過這一 款遊戲 = Descent是一個太空 大戰的遊戲。你 **监然就是那個身** 负重任的飛行員 啦!你的任務是 : 阻止外星人入

1 [Descent]

侵1(没想到今年外里人入侵的題材如此熟門!)筆者在專欄中也報過好幾個和外星人入侵地球 有關的 Game ,像是 Capatona 公司的 Corridor 7 以及 SSI 的 Cyclones 等等。雖然提用類似的題材 ,但是在 Descent 中有和另2個相似及相異的地 方。相似的是道些都是以第一人稱的 3D 立體作 戦遊戲,簡單地說,也就是和十分熱門的 DOOM 相似的操作介面:反正這一類型的東西這一陣子 十分流行嘛,大家也多多少少想分食遺塊大餅吧 !至於相異的地方也有幾點:一是它是以太空船**:** 爲操作主體。而非以人爲主體。比較特殊的是視 角的變化上比較自由,你可以轉到任何角度觀看 外界景況,而不再只是上、下、左、右等等的視角

了•喜爱DOOM的朋友也不妨試一下 Descent Ⅰ





因爲有人認爲D· escent 是唯一有 可能和 DOOM 相 抗衡的遊戲之一 ! 筆者認爲 DO-OM II 在 10 月 10號國慶日時發 行難然是很重要 的消息,但這一 次很可能不會像 上一次 DOOM 造 成的凝動了。因 爲DOOMI將是 商業化的產品而 不再是隨戲可合 法使用的 Share

ware 『!所以日

後可和 DOOM Ⅱ 一較長短的 Game 大概會不少。 無論如何。 Descent 雖然是一個磁片版的遊戲, 但是絕對值得大家多看一眼。因為它的 Action 絕 **對是超過一般的水準也是最值得稱道的地方。有** 人說當今還能和 DOOM 平起平坐的大概就數 Interplay的 Descent 以及 LucasArts 的 Dark Foress 了!你說呢?

Cyberia ... 這是 Interplay 的 另一項大計畫・ 而且是只在 CD-ROM上發行的 Game ,因爲它 豐富的內容在磁 片版上實在無法 表現出來。 Cyberia 的故事大綱 是和恐怖分子的 行動有關,因爲 目前恐怖份子正 想得到一個威力 強大的叫 Cyberia





1

的裝置。這個裝置在亞洲的北方被發現了,你的 任務就是要搶先恐怖份子一步取得這裝置,以避 免的世界災難 = 由於是光碟版的關係 , 解析度 、 3D 的合成畫面及遊戲的流暢度都是這個遊戲比

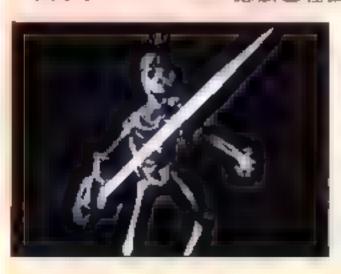
新川俱樂部

較強的地方。據說 Cyberia 的畫面處理大多是用一個叫Wave Front的工具在 Silicon Graphic 的工作站上發展出來的。至於另一項也十分值得稱道的音效部份則是由著名的音樂家 -- Thomas Dolby 負責的!本 Game 预定年底前推出。



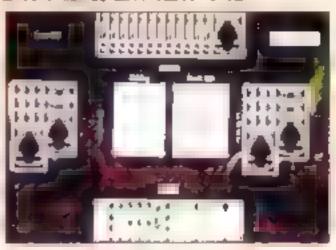
Star

版公司到底是怎麼回來?! 反正顧名思義就知道這是一個和太空採險的遊戲,感覺上並不是像 SIERRA 那個 Outpost 那麼複雜難上手的太空採 除遊戲。只要稍微用一些心思,控制並管理好必要的資源然後建立強大的船隊去佔取更多的資源。整個遊戲也是被一些主要的任務所串在 起的 : 大體說來難度不算太高所以可能較易獲得成就 麼 製作單位也預備要推出免費的任務產生器以 便減玩家自行設計一些任務。另外, Interplay 也十分用心地設計本 Game 的人工智慧部份以使得電腦對手不致於太弱而失去了挑戰性。大家看到本文時。 Star Reach 應該已經出版了才對。



它給忘了,現在又啟要出版了,不晓得是真的還 是假的?它若是發行後應該也是只有光碟版才是 ,所以圖形和聲光效果應屬上乘之作才是。

以 Bridge
De uxe [] · 遺
將是一個令人興
奮的,而且是在
光碟上發行循聯
的遊戲!(沒辦
法,筆者也實在
太愛玩橋牌了,



所以忍不住要多介绍一下!)其實本 Game 的全名是: Bridge Deluxe I with Omar Shariff 多年前第一代發行時就倍受好評,這一代新版中更強化了 tutorials (數學功能)的部份,尤其是由Shariff 本人及 Tony Sowter 博士的親自加入數學的陣晉,更使得對橋藝的理解能更上一層樓。筆者正熟切期待它的發行。

一【Zombe D not From the Panel Ze lod】 從標題翻譯的意思是:從 Zeltoid 星球來的僵屍恐能。這大概也是由去年延續到现在的恐能熱的產物吧。它不但可夠在遊戲類,也可以列入教育類。因為玩家在遊戲中為了阻止恐能從過去復活過來,必須遊讀許多恐能的習性等資料才行。這也將在光碟片上發行,應該是個滿有趣的小品。

【Bobby Fischer Teaches Chess】 ·· 幽 是一個供初學者學習西洋棋的很好入門教材 · 若 你已經是何中老手的話。可以暫時跳過這個程式 · 但對初學者則是不可多得的程式 · 因為它是一 本活生生的教科書 · 詳細地引導你每一類棋子的 特性及走法 · 以及分析一些簡單的排詞 · 至於畫 面及音效是普通等級 · 不過以數學程式的標準而 言是算可以的了 ·

《【Voyeur】 這也是 個有趣 的 CD-ROM 遊戲 ,而且是和懸疑 的政治黑暗面有 關係的。主要演 是 Rabert Culp ,他正準備要競



整總統,可是某一位家中的成員卻為了某種原因而不希望他被選上。而且為了這項目的,這個人甚至不惜讓一些家庭的不好內暴抖出來以達到不讓 Culp 選上總統的目的的。玩家的裝備也十分簡單,就是一架攝影機來捕捉 Culp 和他家人的生活細節和一些瑣事,然後看看是否可以調查出實動美國政治的大案子。

9 【 Jetf ghter 制 】 ·· 這是 Interplay 和 Minsion Studios 合作的計畫 · 由於目前依然在發展 階段的早期 · 知道的細節並不太多 · 只知道將是 和空戰有關的 · 而且畫質也不錯的作品 ·

《【Kingdom * The Far Reaches 】 -- 這會 是一個角色扮演的遊戲,其中有許多引人入勝的 故事,豐富的動畫內容以及易於上手的操作介面 • 怎麼樣 ? 知道的夠少的吧 ?



其它的部份個別來說也沒有多少可報告的。 以將合在一起的 以將合在一起發 Interplay 也將發 行 SimAnt 的光 確增強版。目

大概是要和 Dynamix 的 Battle Buge (上次專欄中已介紹)互別苗頭一下。看看蚂蟥和昆蟲離比較吃得開。另外, Interplay 還有一些計劃,像是ClayFight II。 Star Trek : Star Fleet。 Lord of the Ringe。 Out of this World。 Dungeon Master II, Rock'n Roll Racing 等等的新近作品。 留待筆者有進一步資料後再和大家報告。從以上十幾款新 Game 的陣容看來。 Interplay 目前是想靠 Game 海戰術來打敗別的公司。以其在 CD-ROM的維厚發展播力。別的公司只有靠更精良的品質才是應戰的上策。

New World Computing

D【Zephyr】一 這是一個易於上 手的飛行器作戰 遊戲。流暢的畫 面使得玩的人十 分容易置身其中 一再加上可以在



網Modem的工作。 一克由工加根而、弱蹼家 整理的的trand是是於智強媒調遇則各級 是戰可其飛代好的等級。 與戰可其飛代的特別的所的真強。 力享 如此,可的受 如此,可的受 如此,可的受





中的樂趣。 New World Computing 公司為了趕上時代的腳步,不但在Zephyr中支援傳統的對戰方式,甚至也可支援 VR headast (特殊的一組帽子,數上後可獲得 Virtual Reality 的效果)。

②【iron Cross】· 這是戰棋式的遊戲。也 許因爲今年是二次世界大戰反攻歐陸 50 周年的 關係,今年這一類型的遊戲俱是有鉤多。不適 Iron Cross 和別的同類遊戲不同的地方在於;它 是Real-time的遊戲,而不是像其它 Game 中電腦 對手和玩家輸流下命令的方式。本 Game 中共包 含了 18 個歐陸戰場任務,為了在遊戲中的內容 能達照史實,其中遊戲組成的八十個單位都分別 依其特性,如機動力、火力等分別予以醉估,算 是個考慮得十分仔細的戰種賴遊戲。





a) [Heromotel Magnet and Magnet and Magnet Amagnet A

新川俱樂部



你必須脫服你的朋友加入你的陣營。有趣的是: 在設計遊戲時故意讓各項物品擺般的地方不同: 所以每一場遊戲在理論上都是不盡相同的:當然 也需要不同的技巧才能完成不同的挑戰。

① [Hammer of the Gods] -- 遺個遊戲的 設計小組也就是設計 Merchant Prince 的 Several Dudes · 它包含了許多以神話故事爲背景的劇情 内容 · 再加上可經由 Modern 讀至多 4 位玩家同時 玩的情况《相信在美國會有不能的市場》但台灣 的讀者很可能對這些西岸神話故事的興趣不會太 高·十分有趣的是:十年來 New World Computing 公司一直致力在角色扮演遊戲的發展。今年 似乎把重心移到其它的領域而RPG的部份則似乎 愈來愈ൊ了。十年風水輪流轉,這話真是一點也 不錯。跟著時代關整自己的腳步是對的。只是若 是一味的想迫求新的,卻保不住舊有的優點的話 可能就不大好了。這就有一點像簽者對「軟體世 界雜誌」的期許一樣:不要因爲別的雜誌有了某 些特別的專欄我們就不顧一切地跟進,而忽略了 自己本身的優點。像雜誌目前的形態。某些內容 甚至連美國的遊戲雜誌也、沒有的。像是詳細的全 程攻略以及許多輸吃步的修改法等等都是雜誌一 貫的符點。當然,特點並不一定是優點;好比筆 者對全程攻略及各式修改法很有好態,但筆者的 一些朋友對於這類東西存在感到十分不屑一顧, 因爲選些東西降低了遊戲的趣味,另一些人覺得 質雜誌是做爲買 Game 的參考,對於沒質的 Game 要 是還花了一堆竊輻刊登攻略的話。實在没有必要 • 反正多元的社會大家有多元化的要求 • 想滿足 更多的人,很可能只會讓更多的人失望。

Virgin

提到 Virgin 便是無人不知,無人不曉。尤其是在 CD-ROM 遊戲的研發上更可稱得上是先驅而無人能望其項對。例如最有名的例子就是「第七位筋客」(The 7th Guest),出版之後與可用驚動萬數來形容。現在大家都在期待它的模集「第十一個小時」(The 11th Hour)的推出,筆者以往也稍微報了一些關於這一個衆所獨自的遊戲。等到拿到手之後再爲各位進行詳盡的報導。由於 Virgin 是個很愛情羽毛的公司,東西不幹到好經會出片。以目前的計畫及進度看來,雖然不算太多產,但是個個都不是省油的燈。現在就讓筆者一一爲您介紹吧!

LOL2 在這一方





面的優勢其他作品在現階段的功力根本是望塵與及的。整個遊戲的畫面都是在 8D Btudio 發展出來的,所以想要在圖像上下功夫的公司一定要想來的,所以想要在圖像上不過話又說回來了,因為實在 DOOM 中使用的來不到於一次不可能可能的實施。 The 是對此的流暢度。 如今 LOL2 中使用透激高色質是否會犧牲掉避當的操作流暢度呢? 這在才有可能問世。不過到了那個時候光碟機是原本的學樣不可能問題了, 有可能問題。 不過時間避了, 我不可能可能也是没有什麼問題了, 我不好 CPU的要求也到了非 Pentium 不可也說不定呢!看樣了要求也到了非 Pentium 不可也說不定呢!看樣了要求的昇級惡夢是永遠不會休止的。 不過時間還





of Kyrandia」、「Land of Lore」以及「 Dune」系列都是出自這個工作室之手。目前這些系列的機集們也都將以 CD-ROM 馬發行的主要媒介。好了,我們再回過頻來介紹這個 Kyrandia 系列的最新成員的動態吧!在這一集的主角 Malcolm 是從第一代中來的,這一次他要回來搞清楚到底是能在陷害他。值得一提的是。在前剛代中為人所得道的幽默劇情依然是這一代的重要點之一,再加上在這一代中使用了 SD-Studio 的畫面處理方式,使得立體的動畫更加生動。喜愛前轉代的讀者,可別錯過這個系列的全新展現。

Tom
mand and Conquar] -- (limit of the confidence of the conf





支援modem的對戰功能,各方相信這對美國的玩家是很重要的吸引力之一。CAC的主要設計出發點是說:若是現今軍力的優勢不在美國而倫入了

第三世界國家之手的話。整個世界的局勢會產生 怎樣的變化?至於爲什麼第三世界國家會搖身一 變成爲軍事強權呢?原來人類發現了一種十分強 力的能量來源。Tiberium,於是爲了爭取這項新 的資源,世界強權的順序當然又得大風吹一番啦 ! CAC也預定明年初才出版。





Copter Aquatic
WarFare Com
Wa

即是少之又少。

不過這一回 Vir-

gin 在HAWC中將把直昇機的遊戲帶入了一個新的境界,因為這一次直昇機不是單用直昇機而是問用的:有趣的是一不是叫你去做生態,反而是叫你去為了維持新加海峽的通暢而努力!在HAWC中玩家可以選擇Werewolf、Bell Super Cobra AH-1W。Westland Army Lynx,以及 Kamov Mi-8 Hip B 等不同的直昇機。而且為了在操控上更能得心應手。HAWC中也支援 Thrustmester 控制系統。如果記得没錯的話,HAWC應該就快出了。





Lost Lost Cryo Bon Lost Table Cryo Bon Parish Cryo Eden Parish P

新川俱樂部

!看樣子史蒂芬史匹柏的那一部 Jurassic Park 對整個娛樂軟體的影響是十分深遠的。這個遊戲的設計小組,在研發 Lost Eden 時就因想設計一個全方位的遊戲。所以也走上了用光碟片發行的命運。你在遊戲中選必須十分注重農業及建築城堡、市集的技術。因爲你得防範一個有野心的恐能領袖 Moorkus Rex 有計畫地併吞你的領地的陰謀。其它像是 8D 立體動畫以及許多其它遊戲中類似的打鬥場面在 Lost Eden 中也是少不了的。這個遊戲預定今年的十一月份才正式對外發行。

⑥【Creature Shock】-(以下簡稱 CS
) 喜愛射怪獸
的讀者可能會
喜愛 CS ; 這
個由 Argonaut
Software 發 展



研製的遊戲也是預定十一月份推出。立體畫面是 還可以啦!不過和 Virgin 的另一個 Game · Landa of Lore II 相較之下也不得不稱臣了。

7) [Can-

non Fodder)...
(以下簡稱 CF
)這個遊戲則是
由在歐洲的Sensible Software 所
負責開發的。據
說這個工作室在
歐洲十分有名。



作品也為一般人所喜愛;如今美國也因為 CF 的 發行而可以看到許多謠言的異面目了。是不是真 的和別人謠傳的那麼好呢?還是只是很會造勢呢 ?一些的評斷就留給讀者去決定了。在 CF 中的 信條很簡單:「不殺人,就被殺!」你將帶領你 的伙伴們去執行 24 個不同的任務。任務的種類 從簡單到艱難都有。像是「没頭没腦地殺光你見 到每一個敵人」或是「解教人質」之類的任務。 值得一提的是,整個遊戲中充滿了 Sensible Software獨特的幽默感,與是不可多得的特點。 ⑧ [Mach Commander] - (以下間得MC



是: MC 是個光碟片上的遊戲。玩家將控制一個 重型機器人去為重達地球上的政治勢力的平衡而 努力。隨著你的戰鬥經驗的增加,你的火力、鏈 甲也都隨之昇級,也將使得整個遊戲更具挑戰性

①【其它】: Virgin 的其它遊戲大多是為了 Segn 或是3DO而發行的。像是 Rudyard Kipling's Jungle Book · The Lion King · Dune 2 · Demolition Man · 以及 Trivial Pursuit 等等,其中也有一些是給超級任天堂用的。高级的讀者要 密切注意了。

專到這裏,也到了該利率的時候了,否則寫 得太長龍免會像上次的專權一樣 -- 被編輯部同仁 的大刀砍下去的命道。不過筆者尚未看到完稿。 也不知道到底多少被砍了,不過根據簽者得到的 解釋是:爲了放更多的圖形檔測去。簽者领了一 想:筆者這個專欄目前一個很大的弱點就是圖太 少了,看說爲了多幾張圖而犧牲部份文字的話。 大家應該也是可以接受的吧!您說是嗎?!不過 其實遺也有一大部份得怪筆者的工作效率了,因 爲筆者日夜工作量十分繁重,所以常常到了雜誌 都快付印了盪没完成,以致於主編及其它工作人 員在這種時候就快被我搞沒掉!不過值得麼幸的 是:筆者、主編、總緬及有耐心及負責認興的史 量兄的长期努力及配合。許多程序也漸漸走上了 正軌,往後只要没有任何差池,圖形檔將會適麼 增加,文章深度也因更多的第一手資料而更豐富 · 更於文章的長度的問題曠······ 查考會儘量節制 的·好了,要是再不趕快FAX 回去的話,搖不好 爲筆者預留的位子都快不見了:雖然筆者道邊依 然有堆積如山未介紹完的資訊,看樣子也只好留 待下次再說了。各位親愛的讀者:我們下次見。

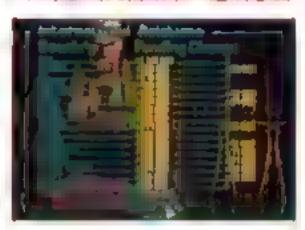


FG /L.C.





† 外星人入侵城市・造成恐慌



上各國所提供的資金附減概況

维人聪聞的題材

自從本世紀以來,世界各地都曾經傳出有人 目擊幽浮及外星人的報導;更甚於此的,還有人 為下到火星一遊的經歷,或是遭到外星人鄉架的 過程。雖然類似的傳言已經流傳了半個世紀,但 是在各國政府極力否認及保密下,幽浮及外星人 是否存在,仍然是一團謎釋。儘管如此,ET 外星人 外星生物期待的熱火卻不曾熄滅。從「ET 外星人 外星生物期待的熱火卻不曾熄滅。從「ET 外星 人」,可以看出大家仍然希望外星人對地球人的 健度是友善地。而「幽浮」卻從另一觀點粉碎大 家的美夢;那就是「外星人可能毀滅地球」,而 這也正是一些專家所擔心的事。

「幽浮」的故事背景在前一期的新 Game 俱 樂部中已有詳盡的報導,故在此僅做簡單的介紹 。 西元 1999 年,世界各地都紛紛傳出遭到外星 人優害的消息。 玩家的任務就是要抵擋異形一波 波的騷擾;進而研究嬰形入侵的原因及目的,最 後則變直摘異形的老家。

豐富的策略架構

整個遊戲可以分成兩大部份,一是經營基地 的策略部份,另一個則是與異形戰鬥的動作部份

在經營基地方面,玩家一開始會有一筆各關 政府提供的基金,及稍有建設的第一座基地。在 每個月結束後,各國政府會依本月的成績來決定 「黃金」的金額;但是即使財政出現赤字,也不 會馬上「Game Over」,玩家仍有「平反」的機 會。

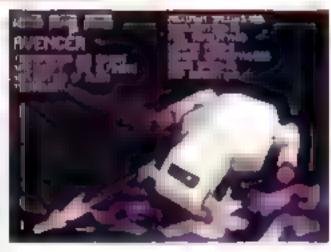
每月成績的計算,是由科技研究的進度、攜 截的醫學散及地面戰鬥所獲得的分數來共同决定 的,所以這幾項工作一樣也輕忽不得。除此之外 ,各國政府也會視你對她的貢獻程度來增減金額 ;對於美國及歐洲的大金主,可千萬不可怠慢, 否則下個月你就會少收一大策現金。所以,玩家 的基地位置最好能單額到多數金主;至於不肯出 發的小氣鬼,倒是不需要太顯圖。

科技的研究則是策略部份的一個電戲戲。除了一開始的少數幾項研究計劃是以人類的科技基礎發展出來的,其餘的各項研究則都得取材自外星異形。最直接的方法,就是在每場地面戰鬥後,將所擴獲的武器及屍體拿來研究。雖然<開浮>的研究系統也是直線式的,但是並不會像<銀河聯主>一樣,發生有某些科技跳過而無法研究的應事。



◆ 終極戰艦 · AVENGER

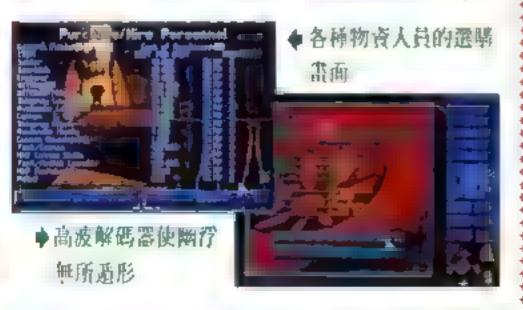
除了研究武 器與裝備外,玩 家遺得弄幾雙活 的與形回來玩玩 (就是「作研究



」啦!)在基地的「異形收容室」完工後,就可以遊機應活的異形回來逼供,以提供研究所需的資料;想必這「異形收容室」中的刑具,大概不會比什麼「十大酷刑」少吧?

研究異形科技的目的,最主要在「師與之長 以制與」。異形的武器無論在殺傷力、準確率及 射程等方面,都遠比地球優秀;而活提敵人所必 需的「昏眩彈」,及威力驚人的「超級炸彈」(Blaster Bomb),更是得從死去的異形身上獲得 ,而在飛機方面。國浮也遠比地球散機來得堅固 ,快速且火力強;如果到後期仍用地球的戰機去 攻擊幽浮,那就好像派義和團去對抗八國聯軍一 樣,無異是以那擊石。

随着遊戲的進行,玩家勢必要興達新的設施,增加聘用人員。遊戲中可以興建的設施非常地多,有起居家、大小雷達站、停機坪、實驗室、工廠、倉庫及異形收容室等;爲了防止基地遭到異形摧毀,後來還得興達各種的防禦系統。而一種名為「高波解碼器」的奇怪設施,更可侦測到幽浮的大小、型狀、目的地,任務等資料;有了



熱報

它。隔直可以把大小雷達站丟到一旁去了。遊戲進行幾個月以後,基地大概就會被這些形形色色的設施所佔滿,不遇玩家別擔心;只要有錢,随時可以在世界五大洲建造新的基地。

令人者迷的地面戰鬥

地面戰鬥則是「幽浮」的另一個重要部份。 地面戰鬥進行的方式是採用回合制的;不過只要 己方存有足夠的「時間單位」(Time, Unit), 在敵人行動的同合中仍可進行射擊。如此可以避 免回合制在敵人行動回合只能挨打的缺點;不過 玩家控制的士兵反應力最好要比敵人高,才能爭 取到優先購火的權利。



· 否則要走一大段的路才能發現牠; 如此一來 · 被擊中的機會便增加了許多, 而且也令人有一種 敵暗我明的感覺。這點值得玩家注意。





雖然地面戰鬥盡面的精緻度不像廣告中所宣 稱的:「爲同類產品中所無(因爲比起「極道樂 雄」仍有一段差距);不過,慎實度的表現在策 略遊戲中實在少見。每一樣建築物的位置及屋內 擺設,都不會給太突几的感覺;而不同的武器產 生的效果也有明顯的分別。玩家在進行任務時可 以有發揮一些想像力的空間,像把穩壁打個測直 接走出去,或從頂樓跳下去,都會比從正門走出 去省時,就看您能不能想到這些點子罷了。

筆者發現比較奇怪的一點是,飛碟內部的構 選似乎是專門為了可離玩家而設計的。您看過有 人房子到二樓和到三樓要走不同的樓梯;而二樓 與三樓並不直接接通,必須先走回一樓才能到其 他樓面的嗎?我想這種建築全世界沒幾棟吧?相 信當您遇到三層的大型飛碟時,就會體會到搜索 的不便;而住在裡面的異形大概也不會覺得方便 吧!要是筆者是異形的指揮官,一定會把設計這 種島觀飛碟的設計師抓來槍斃!

其實地面戰鬥最吸引人的地方在於種類繁多的武器裝備。以及與異形鬥智的緊張刺激過程。 武器除了近十種的槍砲外,還有火箭炮、手榴彈等;甚至還有子彈會轉彎的「超級炸彈」。爲了 减少人員傷亡,玩家還可製造成購買坦克來當開 路先鋒。一種名稱爲「Pai Amp」的東西可以讓 您也能嚐到控制異形的滋味;不過由於異形可以 說是「心戰」方面的老祖宗,所以要使用成功也 不容易。 如果您常常覺得策略遊戲中的對手都不堪一擊,那麼在<幽浮>中您就會棋達敵手了。異形除了會利用地形掩蔽外,還懂得相互支援;另外。他們也會躲在角落。伺機給您一擊,或者迂迴燒道從背後來突襲。最厲害的是牠們幾乎從不貪功,要是沒有擊中玩家的士兵,立刻會躲入玩家看不到的角落;然後趁玩家前往搜索時,再出奇不意地給予一擊。所以,在地面戰鬥時,一點也疏忽不得。

→ 基地与设施 数 → 最後任務 - 学學大星

本遊戲可以說成功地結 以說成功地結 合了許多遊戲 的優點。但是 再怎麼好玩。



也是「只可會意,不能言傳」,只有各位讀者親自去體驗才能知道。不過可以透露給各位一個秘密:本刊的主編大人因為玩得太入迷,差點連上期的雜誌還沒穩完都忘了。至於筆者曠……則是玩到數稿前,才不得已離關電腦寫下透稿稿。

常常嫌遊戲太短,没幾小時就玩完了的玩家,這一次可揀到"好麽"的啦!根據筆者的估計,要玩完這個遊戲大約需要六十個小時以上;就算是超級一流,打過打天下無敵手的玩家,至少也要四、五小時以上才能破關。

硬體要求愈來愈高,彷彿也是一種新的趨勢 • 想玩本遊戲除了須 386 以機種外, RAM 也需 嬰 4MB以上。不過 RAM 當然是愈大愈好;否則 您能想像隊員在地上走一步,硬碟的燈就完一次 的情形嗎?

最後,筆者建議玩完入門級的玩家直接向「 超人」級挑戰。在一天之內打了從最大到最小的 五種飛碟,加上出三次地面任務,那種過癖的感 覺絕對令您難忘的!

ESTE

全里 學生人物暴增法

你在玩至聖先師時,是 否覺得學生人數太少。 源的學費不夠多。以至於没法 消极好的老師及蓋各極硬體設 确,如此入不敷出,學校可能 經營不經面倒閉,如想增加學 生人数, 首先一開始排48節課 全部考試,如此一來原有的 100 位學生也會一直減少,當 倦怠值達到一定程度,學生就 @ 開始自殺、惟包伯越高、每 星期學生自殺人數也越多,當 學生自殺人數比原有學生人數 多時(例如:學校學生人數一 减少只剩 2人,而這星期學生 自殺人數卻超過 2 人, 結算時 , 就會歲現學生獎增),你會 發現學生人數學說865535人。



至聖鮮師



倚天屠離記

各 位玩「倚天屠龍記」的 玩家們,你會因爲在作 戰時,因生命力或內力,補充 不足而戰敗而出,如果忘了存 檔不就白費心機了。

粉氣酸,這個時候把救星 PCTOOLS 請出來,就天下太 · [-

!進入 PCTOOLS · 變換 路徑至倚天塔龍記路徑的/ SAVE 路徑下的 S OBJQ DAT (註一) 榕中。

2 將Sector0位址 0 之01(註2)開始修改,共可修改18 組,參考表1來——修改。

多有些劍譜類,最好不要 一開就修改,不然就會影響遊 戲的進度了。有些物品代碼有 重複,那是遊戲進行時,每個 關卡所需要都物品不同,切記!

註一:如果遊戲巴進行了, 再存檔出來修改,請依存在非 度雙,再找 8 OBJ0(或1、2) DAT 來修改。

註二:01即代表元寶·從垣 裡開始修改:01最好不要改掉。

Hex	代表物	Нех	代表物	Hex	代表物	
01	元實	16	金別班	2B	数 所 数 基	
02	客房抽匙	17	4.19	2C	神功微體符	
03	予午計支纽	18	黄辫匙	50	黑旗歌	
04	*	19	五皇敕	2E	表 注象 至c	
05	ini ok	1A	白零基階九	2F	果 独 和	
06	金花	18	和抽些	30	人蜂也	
07	大花聯	10	整标准	31	人特别	
08	维军	10	âth ats	32	人蜂乡畔	
09	止機解	1E	独 答	33	12	
0A	溶解夜	1F	件 頒	34	羊皮枣	
OB	牛黃血場升	20	Sh .	35	** 46	
0C	人形骸牌	21	新岭 柳	36	1944 199 <u>2</u>	
00	牢房抽匙	22	金粮血长	37	練天傲	
0E	九轉達號丹	23	* 資計	38	精命金八九	
OF	製品字	24	*	39	包陽五荒寮	
10	蜂果	25	AL SR	ЗА	王雅和蘇敦	
11	绳子	26	鈍る頭	38	金针皮物丹	
12	微又	27	長石頭	3C	恶玉腳銷貨	
13	酒	28	+)	3D	15	
14	并米	29	*			
15	百	2A	九陽真經			





一时 以TEST。致使核素加以TEST。致使核囊出现作为现象,现在來進行Debug。人物的溫暖度無法調整的,只有學者才有用。另外,上次也有些秘技尚未提到。 現在推出資料片:

F2 + C: 創造物品,需 鍵入物品編號(智無法列表, too large) 様式(通常是0) ,偶爾會要求輸入數量。(像 鏡、筋枝…等物品)。

F2 + T: 傳送。按D: 鍵入目的地之十進位 coorda。 按耳則是十六進位。按N: 輸 入NPC號可傳送至其身旁。

能入調整選單後,按N,按 2 ,輸入機相傷(在創造物品時 若出現 Creatitem Aborted 則該 物品碼即是長相傷。像 451、 500 、 499 …等。)即可變形 成故人。(若把畏相一樣的人 改變。例:把某一位 Pikesman 變成 Batlin ,則勢座 Montionr 域便都是 Batlin 在巡邏了。

另外·以Serpent Pasn 進入後,在遊戲中按 F5 · 鍵入 法術編號,即可 cast · (見表)

ル が 形 地 に 移動 法 術

(月) (共同志向的人們) 在「恐龍世紀」是個遊中,玩家一定會認了保護某些正被敵軍內方。 一定 (1) 是 (1) 是 (2) 是 (3) 是 (4) 是 (4) 是 (4) 是 (5) 是 (5) 是 (6) 是 (6)

現在本山人在此傳授江湖 失傳多年的武學,「趙強移動 術」此招能夠翻山越樹,砂水 行舟。

在遊戲農而上,先在指令 欄中,按下「移動」指令時, 费面便出现明暗二色的温别。 隊員平常只能因自己的移動選 應或地形只能在「明」(黃而 上亮的格子)中行動,现在你 只要按移動指令後,在敵人身 上按下滑鼠鏈(右鍵)、便能 走出原能走的格數移動至敵人 身邊盡情的圖攻它,但在移動。 路線不要有隊員或敵人搖路。 否則便會被擋在那裡,還有千 萬不可移動太遠(最好不嬰虧 **過地圖的一半)。否則除員便** 會消失或跑到地圖的角落去。 但不要擴心,消失的隊友,在 下一場戰役便又會出現,在此 先祝各位同仁們會早日完成使

命創造一個「恐龍世紀」。

● 附註 ●

- O Create Food
- 1 Cure
- 2 Detect Trap
- 3 Great Douse
- 4 Great Ignite
- 5 Light
- 6 Locate
- 7 Telekinesis
- **B** Awake
- 9 Faise Coin
- 10 Cold Bast
- 11 Great Light
- 12 Heat
- 13 Mass Cure
- 14 Protection
- 15 Ch II
- 16 Columna's Injuition
- 17 Carse
- 18 Enhant Missile
- 19 Mass Protect
- 20 Sleep
- 21 Paralyze
- 22 Translation

- 23 Blink
- 24 Deter
- 25 Flash
- 26 Mass Cura
- 27 Reveal
- 28 Transcribe
- 29 Unlock Magic
- 30 Conjure
- 31 Dispel Field
- 32 Erstam's Surprise
- 33 Explosion
- 34 Great Heal
- 35 Invisibity
- oo ar ar
- 36 Mass Sleep
- 37 Summon Shade

38 Betray

- 39 Cause Fear
- 40 Create Automation
- 41 Dispel Illiousion
- 42 Fire Fileld
- 43 Fire Ring
- 44 Cold Strike
- 45 Create Awmunition

- 46 Mass Awaken
- 47 Energy Field
- 48 Energy Mist
- 49 Lightaling
- 50 Mass Might
- 51 Poison Mist
- 52 Restoration
- 53 Vibrate
- 54 Create Ice
- 55 Mind Blast
- 56 Delayed Blast
- 57 Fetch
- 58 Invoke snow Serpent
- 59 Serpent Bond
- 60 Fire Snake(null)
- 61 Sword Strike
- 62 Death Vortex
- 63 Mass Death
- 64 Spiral Missile
- 65 Stop Storm
- 66 Mass Invisibility
- 67 Time Stop
- 68 Imbalanee



客模是補充精神體力的 最佳場所,但是時日一久, 誰也不敢保證可能會發生什 麼事情……





主角級無忌的裁支 金 毛獅王其成名必殺技: 獅子 吼, 據級是靠大蒜維持功力 手的。"





常妮今等人將國系統 後、戰 爭不再,原有的戰士們為了生活紛 紛改行,而「魔劍戰士」則連用其 御劍衛經營起「空中巴士」來了。





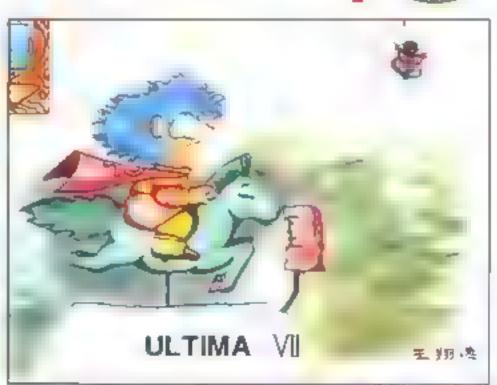
時光荏苒,世代交替,再怎麼媽悍,也有年老花黃 的時候,怎奈有人偏不服老





媽媽今天不舒服,主人 命我代母出征,聽說出征前 嬰先帶些,…媽斯!





經過了多次實驗證實在 創世紀VI中騎馬並不會加快 旅行的速度。



GAINE SHURT





身處曜荒, 巨物充斥, 豐可應慮力取, 用用腦, 或 可反敗爲勝。





正當~長坂坡危急之際 ~張飛的一夫當關,引來黃 飛猴的不滿。接著就……





自從通乳丸上市後,奶爸們無不使出起勢解數讓自己的女兒或為 家所屬目的"巨星",只不過這次 好像太遊火了… 競服器在極道樂雄中有神效、但如樂能在選舉中好好利用,哇塞! ········ ·定很過瘾!





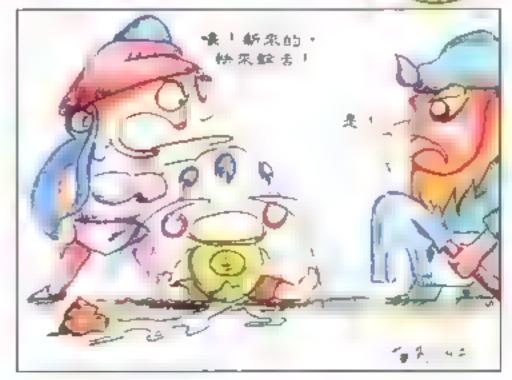
當廣狂醫院出現廣狂病 人……



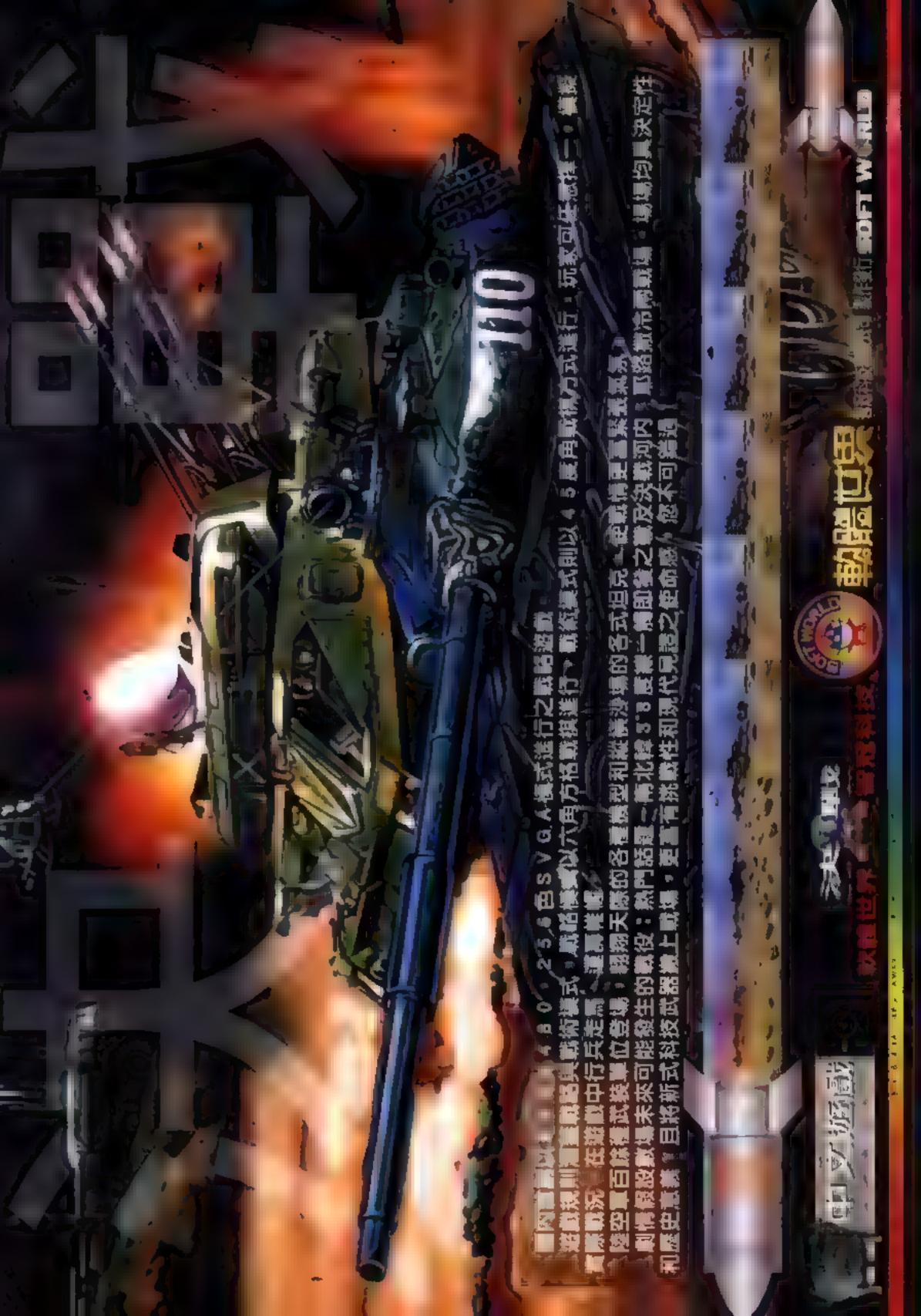


話說關盟長自從改行打線避球 後、十日間母負債、跨了不允繳" 武勢",於是便拾起他的"青龍牌 拖把"、兼起差來了……。











原法門外傳 空源 III合輯 CD典寫版

Might and Magic

兩名至邪至惡的魔頭

正等著你投入他們的死亡陷阱。



#合併曬法門外傳車文廠 || 兩塊大陸 《讓你從頭走起 》 》 受酒地乘天主穿由入水的不同 展上並大情



#3D動意質微

都全數基動畫》和電影一般。

建超過200位可交越的人物

非容易操作的命言

#自動輸地圖 無自然 生活划位

都數以百計的任物和物品

那數不消的任務和極當挑戰性的議題



存不必擁有玩運魔法門系列遊戲 之任何經職爭審愛智險的老事



製體世界

冠科技有限公司代理製作業行

Advanced Dungeons

的在這裡!三合一萬人大作!

EYE OF THE BEHOLDER

new world compating, inc.



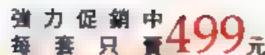






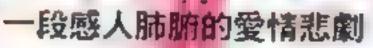












- 一宗曲折離奇的死亡事件
- 一個風格獨特的冒險遊戲







華代理上出申資訊有限公司

* 北縣永和市國光路19號2機 (FEL 1702) 9203870 FAX (02) 9250631



- 關鍵字對話系統。感受全新的互動式人性化交談。
- 兩種不同親角的地圖場景。縱橫遊戲舞台的時空
- 隨著劇情的變化逐精心製作七十餘首動聽的配樂
- 合乎人性化的操作介面。遊戲過程更加得心應手



大字資訊有眼公司



- ★戦場上導入NPC系統·友軍將成為玩家的最有力支援。
- ★五大系35種職業可供你自由選擇使用。
- ★親切的圖形指令界面·全程支援滑鼠:新增全體命令可依載況指揮全 體角色命令。
- ★數十首動感節奏的音樂·使玩家感受F型音源的新印象領域。
- ★載場中穿差過場畫面及對話模式,並導入過關條件,賦予戰略遊戲全 新風貌,構成一個豐富劇情的戰略遊戲。



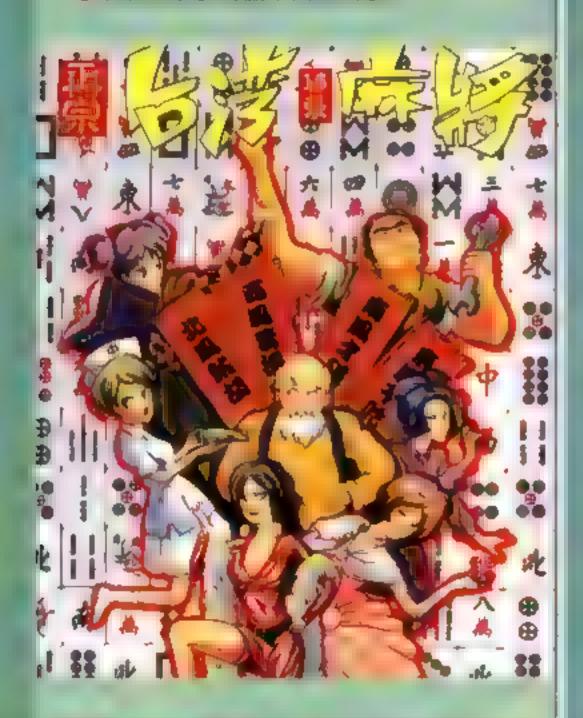


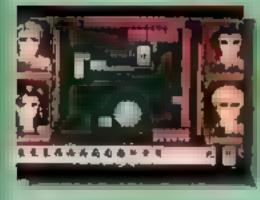
席捲台灣新麻將風

正宗台灣 十六張麻將

那只特色

- ●模擬真實牌局,角色人物 A I 個性均不同。
- 南腔北調的對白語音、臨場感+足。
- ●塔配職業個性、怪招百出,整死人不償命。
- 教學修業兩模式,讓菜鳥也能變即中。
- ●可自由設定籌碼,反應快慢、台數、
- ●中國鄉情的樂風課人軍然降醉。





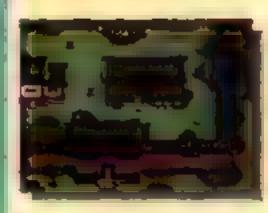


超華麗的中國山水RPG世界

邦棘劍

- ★豐富的劇情·帶動整個遊戲。
- ★精緻的造形動畫實穿全場。
- ★山水書表現的作戰場景。
- ★華麗的戰鬥效果動畫。
- ★獨特風格的背景音樂。
- ★操作簡易,容易上手。
- ★煉妖壺系統可補捉妖怪並自由合體。















TEL 02 T00 0482 FAX 02 709-0047



台北市忠孝東路 段88號8F TEL 886 2 356 3567 FAX 886 2 356 0969

急救英語印刷



FirstAid+English

比美國老師 臨場教學還要有效的 學習方式

或挑戰那該多好!雙語急救英語讓選件事輕而易擊的實現了。

本教材是目前唯一提供即時錄放音、腔調對比、語氣變化、關鍵字 替換、角色扮演、聽力測驗的多媒體"交談式"英語教學系統。

透過親切的語音提示,急救英語引導你藉由分段演練、角色扮演、

編輯組合及聽力挑戰等四大功能,讓你



每個語句你都可以

時班 Listen ==

.. 無限次重複胎聽該句

原命 Record -

.. 錄下自己的發音與膝調

能勢。Company ... 比對與標準發音的差別

度者 Materily ... 分節練習連音及比較長的句子

開發公司

雙語資訊(太平洋)股份有限公司 台北市信義路四段155號8樓之1

TEL (02)7036330 FAX (02)7036398

發行公司

大字實訊有限公司

台北市忠孝東路二段88號8樓 TEL (02)3563567 FAX (02)3560969

系统需求.

IBL PC 286 以上収100%相容電腦 005 5 0 及以上施本

1 郷土記憶情

16.4 顯示卡及會區

CO-ROW DRIVE

實體卡萊獎100%相容卡

喇叭波耳機

表交易(建築透明)

定價 \$ 1500元

別慮找不到的 英語生存技巧題材

11.1

那一种醫生 Which Doctor 那一類醫院 There Go 预約看病間指 An Appointment 如何解釋病情 With a Doctor 懷學檢查 Pregnancy 避孕 Birth Control 樂房 At a Pharmacy

騷擾推話 Obscene Calls 条件畅操 Harassment

樂物 Drags

房屋 川 15 尺 利用 Rental

申請電話 Phone Line 部間側鋒 Buy-Est Look 初步檢查屋况 Buy-2nd Look 最後檢查學院 Buy-Final Look

印詞 App Callana N

放射作成 Lidense 路馬現場對應對 Road Test 信用卡 Credit Card 個用額度 Credit Line 性速贷款 Car Loan 房部贷款 Mortgage 工作商成 Job

保險理賠 Insurance

汽車(車稿) Car 房屋(財物)Home 醫藥、住院)Medical

法律 togul

被人控制 Law Suits 停車割款 Parking Ticket 市內超速被抓 City Speeding 車禍現場 Riad Accident 高速公路超速被抓 Highway Patro.

帶您環遊世界的超級綜藝節目

世界大進寶

FirstAid+English

急救英語題



世界大進擊是一個專為您全家大小精心製作的休閒娛樂節目,內容精彩豐富,干變萬化的題庫,帶您體驗生平最刺激有趣的一場比賽,題材包括----

参加世界大進擊,你將真正體會「秀才不出 門,能知天下事」的快樂,千萬別錯過,趕快來 挑戰哦!

企劃製作 巨磯貿訊貨限公司 台北市信義路四段199巷2號8樓之 TEL 02 709 0482 PAX 02 709 0047

行網發行 台視文化公司 台北市 德語3段2號1.提 TEL 02 578-5078 FAX 02 578-5445



比美國老師臨場教學 還要有效的學習方式

- ●如果學英語像在看戲,而你也可以成為戲中之 一員,可以寅戲編劇或挑戰那該多好!雙語急 救英語讓這件事輕而易舉的實現了。
- ●透過親切的語音提示,急救音語引導你藉由分 股演練、角色扮演、編輯組合及聽力挑戰等四 大功能,讓你自由選擇學習方式,親易突破英 語的口氣瓶頸。

開發公司 雙語資訊(太平洋)股份有限公司 台北市信義路四段155號8F之1 TEL.(02)703-6330 FAX:(02)703 6398



大字資訊有跟公司

超高水準的模擬戰略遊戲

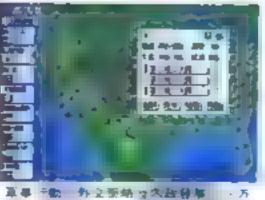
HEADQUARTERS

美國的惡夢



美國本土決戰爆發.

公元2007年,由於當時國際情勢轉變,造成美國國際地位低落。美國部份標右派狂無愛國將領歐挽回以往的國際地位,發動軍事政變,推翻軟弱的聯邦政府,並企圖以極強大的軍事力量征服全世界。聯合國安理會議閱這項消息之後,緊急派出當時前也強的聯合部隊登陸北美大陸,發動最後的決戰,在遺片從未經過戰火洗禮的土地上,到底誰才是最後的赢家呢?



軍事 (動 外立原始分类数發集 · 方 實際更賢定的配合 如:这的領導計算 多能在透明大時間上獲得數使時的



新作 兵機の在国語を全名 の前編 を持ち間に 東洋草 かりを含む 連携を受験をある場合をは 連携を引動したのでは

預定9月中上市 原格·650元

日本PC/98改版中交 遊戲第2波強勢推出

- ■18M PC 386 . 1 44 4 4 14 14
- · T (MB: + III) III .
- MªMS DOS5 DE E
- 異なAdio 整路中 整路主導車板 MPE 4D Microsoft © PC We 大阪将来基金 N
- 中記博和 7 ZM日
- ◆操作 · 排化 · 炒個
- VGA + + 5 PO AN IN SUPE A

養作權所有:株式會計算法研究所



華義國際

A TELAMPIAN BY MATH

現代三國志一 一合灣政壇版



- ☆前所未有的超強卡司,堪稱一絕。
- ☆以牌戰代替人戰,進行世紀之爭。
- ☆提供占卜、實責、招募等功能,十足戰略風格。
- ☆翻默远趣的語音對白·生動活激 /
- ☆操作界面支援滑鼠全功能控制,容易上手。
- ☆支援SVGA顯示卡:畫面全中國風。引人入勝。









識談看「國・工得」學方生?

現在一致僧。"大富有相館"遊戲的學歷 重新記譯、唯一「傳第一國走」,在營育的 入房,傳第的表現,其計一新一年人完善的 中重記集人物一最國自然的一一多同學 主一學一類的學歷中,對於陰默一請,因用

全智遊戲 天使養成









千萬顆較潔新星間樂在同樣的夜空中

· 在夢達新聞子。

在海殿中、作。中 贞·使 群通为珍莲仁名语。"绅 广·使、"黔塘建

文字、配會、魔法、音樂、手術、漆成 學學不達性、發數不高級。加上各十名樣 的特殊事件

• 停,作要则,可管限的伊纳、願?



事機總公司 TEL:(07)335-6466 FAX (07)335-4053 台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991



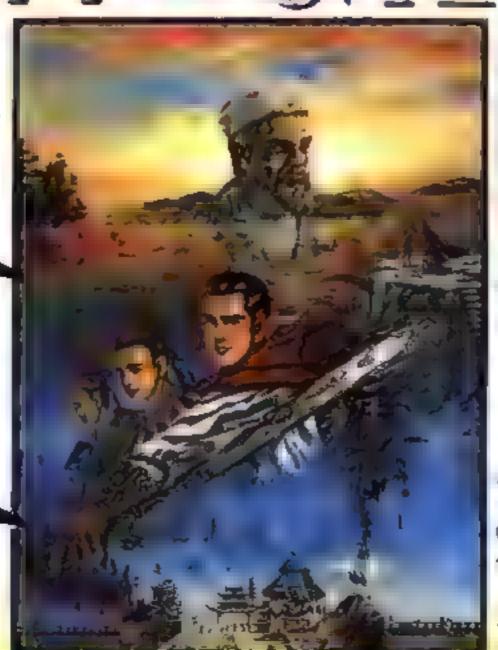




「大面鄉」、第二案在PC上觀賞的中文「電子」說。所謂的「電子」說。並非只單純粹文字 圖片聯丁在電機榮養上,更是隨著故事「告觸發的時的音內中較量,再加上背景音樂,說讀者有與學其竟之時,加力讀者的公司想定明。學是於明本題可,配合。大工的各項特色,將使作在某等戰當「大面鄉」時,獲得該大的意稱是「

是子//說 人物養成









5. 国本市共立書「施・書」、作业員 中日 - 小量大計第千、。伊付ナル 5 中取「絶 ・生書」的世帯中領略・立 成ヤナ 歳、日 伊文学の首、『 正体都学作の音音等的記憶 ・ 仕事的性格では、イナイ里・一門領。

在、学材真工工一点等的鲁克工作大使 、1.1年前、5.1面的 生? 7都没在你的 至之1

高峰線公司 TEL: (07) 335-6456 FAX: (07) 335-4053 台北分公司 TEL: (02) 503-9252 FAX: (02) 503-6991

在滅竭 我們並非有意 0 高格点 带 重船等

40) 刻意挑起 成台灣 世紀大災難後

懧 ऋ **]11**] 忠 Œ 淮 놹 ン間的

搖 聚 車 25 *涂 쐝 骝 盤

当 间 **影響** M 怕 車 凯 大災無 發生

建立 繭 路 # 完美的模擬城市 2000 94 20 X# 绺 >= 十余

指嵌台灣铅餌不可吸格的世紀大災需 熙兴省婚姻者后建 2 道格、希腊华惠風來數 87億元

在在的架圖出各級政府官員

即在一型的插及風包

经解误好的复数最后供数据

空有風想又有何用! 根本無法觀擊洛劫後的生活困境

板瓶城书2000 之

世紀大災難中英版本

更是各級政府官員必備的權食 它是在阳极器风候态际的游戲 使我們體驗到洛劫無助的悲稿

我們不只是人手 更要都行遊戲中的防災觀念

課我們大家過苦幸福的日子



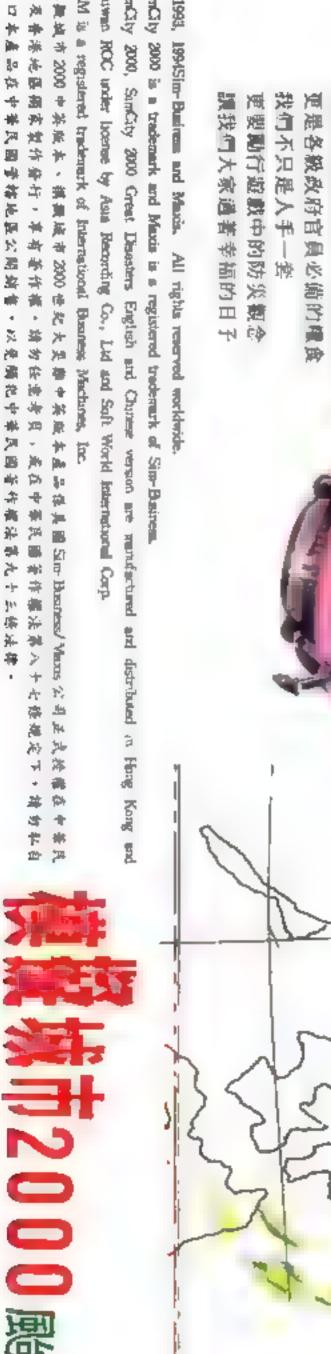
© 1993, 1994Sim-Business and Maxis. All rights reserved worklyide.

SimCity Taymo ROC under locate by Asia Recording Co., Ltd and Soft World International Corp. 2000, SanCity 2000 Great Diseasers English and Chanese version are number-tured and distributed in Hong Kong and 2000 is a trademark and Maxis is a registered trademark of Sim-Bainess.

IBM is a registered trademark of Interrational Business Machines, Inc.

推查技术 2000 中华资本、推查股市 2000 世纪大灵都中华资本企品将其图 Sam Blassiers J Visions 公司正式投稿在中华民 图及香港地图图在製作管行,草有潜作器。特为任意专 ,是在中華民國著作權法第八十七條規定下。 拉力中白

000颱風災難篇







SKARAAAS









你如何獨自

福岡天界

3年被曆年 採脫異族統治。

2000年第二十二十

7 7 7

政烈教行中,

42 (8.1

大新資訊有限公司

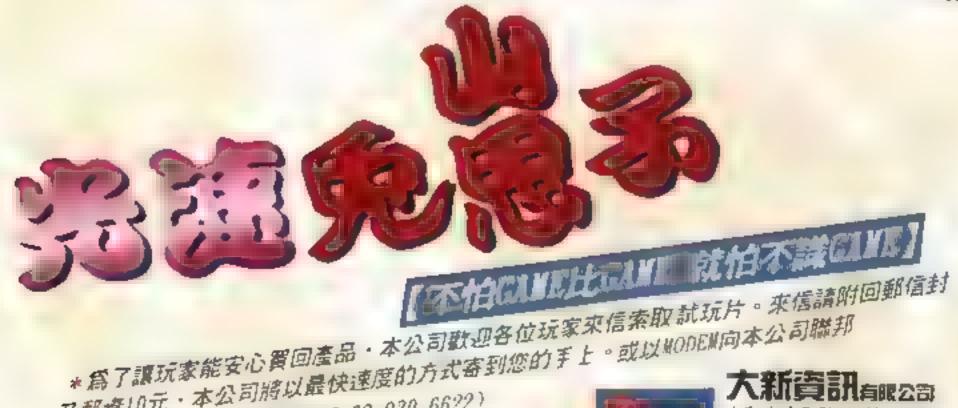
聯邦BBS 15: 02-920-6622



請 期待 ●首蘭3D立體加分關,雙當的關本;畫面內容設計· 世是空前的精心製作。

●有史以來場面氣氛嚴為熱間在俏的動作遊戲。

他有詼諧逗趣的週關特技及妙招;也有幽默生動的動作 是牠是一隻光速兔崽子 表情及怪招,傷惱筋的



及郵資!0元·本公司將以最快速度的方式審到您的手上。或以MODEM向本公司聯邦

RRS站留言索取、RRS·02 920 6622)





EPICPIARALL DE

P.C.界公認最具

功力。最順暢的彈珠台軟體



超級捲動速度一別人沒得比

超級音效組合立體大聲勢

超級特多腐數一大碗又滿紫



大新疆村

8 12 3

Android

大新資訊亞洲地區廣家代理。優惠特徵







Jungia Pinda



Deep Se



Magli







大新資訊有限公司

TEL/920+3936, FAX/920-7509



Hell on Earth is here.

Rejoice.





entertainment Abere's all game that had discrete following quite Mic DOOM

There's also flore medically awaited als its sequely waited als its sequely waited also its sequely work in some air. Decause DOOM Its Hell on Earth is here! And because it'll be a cold day in hell before you can breathe easily again

DOOM IN

This flow from II wages war against the entire forces from the entire forces from the bigger, nattice describes. More foweral weapons. More mind-biowing explosions and more of the bloodiest, florocol, most awasome ection-packed blastfest year've ever experienced!

stop reading and haul use to the nearest game store now, if you haven't, we can enly say (respectfully, of course): Go to helf,



Violt your loost authory retails:

ngga, go pipels y lago nay the 1883A Manasa day Indonesia al 18 Selberos, All rights concept a Descript In al Calenna, - Similarad by C. Incometer Salman,

十月發行領足 版譜器如注意



精訊資訊

TRL 1 (02)999-6883 2 FAX 1 (02)999-7851





















全畫面的大型戰鬥動畫 華麗·動感·刺激學 精心設計的各式專長攻擊 核式滑稽有趣。

行政等軍事兩個模式分別考 驗您的策略以及職略智慧。 RPG 或的升级制度》使您可以 培育出具有各人特色的美少女 郵際

可自由這用鍵盤或滑風控制之操作









精訊資訊有限公司

李北縣三金市金新珠五般609兼4號9F北部 || ↑ || ↑ (02)999-6883 || FAX ↑ (02)999-7061













- ⊙ 640×350高解析顯示,畫面細緻、配 色優美。
- 〇可供四人同時進行遊戲,不足四人時 由電腦上陣,共享遊戲的樂趣。
- ○三十種實物卡、四十餘種特別場所及 事件,令遊戲更加多彩多姿。
- ○完全支援滑風操作,加上友善的介面 > 讓您輕鬆地進行遊戲。
- ① 音效支援AD-LIB、聲瀾卡、聲瀾卡 PRO、PRO AUDIO SPECTRUM等等,若 您擁有UDI音源器, 恭喜您將耳福不 淺!!







九月號強檔 妖魔道完全攻略 熱烈強騰中

我們提倡

人性基本編輯理念

電腦遊戲世界提倡

人性基本閱讀理

也許你不會聽過人性基本搞齒理念或人性基本閱讀理念。那是我們電腦遊戲世界中文版花了三年多的時間,同時以繼續及讀者的身份交替扮演历生而出,我們認為,一本典社會情能的雜誌,不單只是主專調拿閱讀欣賞文章,甚而提供讀者文章閱讀的選擇,所以我們將"以有限、彈性的報節版面資數,提供讀者最多文章選擇"轉之為人性基本重報,閱讀理念。我們期望我們的理念能讓讀者所認同。

在電腦遊戲世界中文版中,您不但找到完全屬於您電腦系統的休閒軟體報等。更可以不費吹灰之力。欣賞到國內外名休閒軟體玩家以人性化的文章。 無您損害國內外休閒軟體之新 GAME 塘罐、新 GAME 塘播、遊戲評論、C D 世界、東洋 DOS V、東洋 MS 祝聞、東洋新聞台、賽金岩專標等文章,除了

■均利的● ■■向外测量的制量引 ②整直性程作**制度**高高 膜遊戲的指南。保護您的花養建到最高經濟效益。

维手的到面故事、《激試、設計師事構、論律、產業 巡禮、INTERNET 專欄、四格提集證書。見帶懷您進入遊戲的另一個股堂。讓您從了解產業到晉昇為產業的一份子。 附用一電腦遊戲攻略裝飾提供您比其的裝飾更快速的第一 手完全攻略、遊戲策略、遊戲樹技、樹宗德和等專欄文章。 更是您玩遊戲不可或缺的數面如用: 第一切超強的文章內 輕,都形體在每月月初出版的電腦遊戲世界中文版中。是

您里阿拉特特祖教--



亞洲套裝軟體系列



功能大大的增強了

包含名冊、個人資料、益智遊戲、休閒、政命

【個人寶典·第二代功能增加特色】

- 理理股聯別統計、月份統計、明確統計
- **《华雕细加油层查詢功能**
- 13 提供更多无化体開實用資料內容

系統功能:

一、名冊資料管理

- 1. 名片管理
- 2 親直資料
- 3 航寄機器

二、個人資料管理

- 1 傳金路理
- 2 收壶管理
- 3.4、程管理
- 4 香養管理

1 生活。1 14.

三、益智遊戲類

1. 俄羅斯方塊

2 與流晶劑

, #1 Mh

四、休閒類

・単様単型変更で

五、算命類

- 1 7 4 2 ,
- · Jates of All
- t the Callet 小的 · · ·
- 4 47 1830
 - 5 XX 1 1 1

六 實用類

1 発行禁





电市下层温度计路 赞



脏阵真线

脚部科技有限。可 事书 医直接针路心理 384 Bi Br ## 750 75 8774 22 788 4788

\$1880元

1. 請就近向軟體世界專機鄉銷點開買。 2. 可利用劃格帳號41081300、劃格帳戶設資科技股份有限公司收。





符合人性化的操作設計 擁有高效率的整合管理 邁入電腦化的工作領域

擁有它您就是『會計高手』!

系統功能、特色:

一、類別設定 十一、試算表

三、帳號管理

二、科目設定

十二、損益表

十三、資產負債表

十四、應收 / 付票據

四、存提管理 十五、代收明細 五、傳票作業

十六、資金預測 六、傳票列印

十七、計算機 七、日記帳

八、現金簿十八、萬年曆 九、總分類帳 十九、特殊科目

十、明細分類帳 二十、傳票編號

廿一、鬧鈴設定

廿二、資料重整

廿三、年度結轉 廿四、使用設定:

1.用者名辆

2、密碼使用 3.印表設定

4.作業年度

5. 片語 段定 6. 梅盎設定

7. 報表跳页設定

會計總帳管理系統

銀行存提作業

票據作業

財務報表作業



作 研 爾:亞資料核股份有關公司 址 高雄市 民區民壯路53號

服務治詢專線: (07)384-8088轉228 229



代理發行 曾冠科检查联公司 是·高總市」民區民社路63號 27 食事線 (071384-8088年250-251

02 788 9188 (04 311 8774

定價: \$3500元

WANTED!



攻略特約作家

【單 行】S級遊戲終結者--破關超快。藩人忌妒惹人煩 A織遊戲難婆--捨己助人。令人厭煩令人趕 B級中打高手-。下筆成章、彈指成文又成檔

金 》 由首無罪。提到稿費加倍:外加 NEW GAME 數套

【聯絡單位】軟體世界雜誌「鞭縄」部

【通緝期限】民國八十三年十月三十一日

【注意事項】自首者請自行實下 1500 字的遊戲自白書客自「鞭撻」部「靜候經本」 檢學他人者!請先青迪其寫下自白書。後有重賞。

> 『鞭蝶』部』 『主報』手後賢』留

WANTED!



無敵前導惡霸

【罪】行】製造無敵前導程式。培育無數不死玩家 散播存檔編輯程式。倡導變態的玩 GAME 方式

【賞 金】攜帶程式自首者・毎則千元 》

【聯絡單位】軟體世界雜誌「鞭緝」部

【通續期限】民國八十四年一月三十一日

【注意事項】此惡霸必須親身伏法:任何人不得好意代其自首(

『鞭緝』部

「總職」李初陽

遊戲以贈



親愛的冒險港.

輕過一個月的電險,各位對於此地的風土民精想必了解了不少,也幫這裏的居民解決不少問題。為了使各位能更順利電險, 在你們閱讀手扎之前,我将失告訴各位一些廣法武器的存放處, 由於這些武器並不影響整個電險,你們可由行決定是否要各事取

King's Fang (七首) 位於 Mythran 的廣志小屋的房間中。 攻擊力和一般的七首相同,但會增强防禦力。只能當做初期的防 身武器。

Hammer of Strength (魔法獎)在 Mythran 住所的西北邊 有個山洞。進入稷·沿着唯一的路向東、在一個由點幾兵把守的 釋藉中可找到。對付點艘兵的方法就是在他邊沒 "活"過來時把 它裝到布袋中就可以了。攻擊力欠比一般的 Hammer 强一點,並 不好用。

Slayer(閱電釘頭提)在 Tenebare 城東的郊區的東南角附近有個由一個疆房把守的小木屋,進入後土地會陷落。你就會摔到一個地下迷宮中。首先是個有個巨廣的大應問,只要你不攻擊巨廣他就不會攻擊你。在應問西北角可以找到一只讓匙,使用讓匙打開應間東北方的箱子,就可以找到打開應問的西邊的門的讓匙。打開門後由西邊離開,沿着牆向南走,走到極頭暗會找到一個有巨廣和窮人翻在一起的應問,在隱間的



▲開營北方通道的門



User Catatomb

随着Mordea 操政的减亡, 我由 個流浪者 夕之開成了Tenebare 城的貴賓。告別 Devon 後, 離開了皇宮粗積我的旅程。

回到墓園,將我找回的藥材交給 Vividoa ●他收下我的藥材之後十分滿意地設善。「你找回了正確的藥材,當然你完成了重要的任務也就証明了你已經學會了基本的辨識藥材的能力,現在我可以正式收你爲走了。凡是要成爲Necromancer的學生都必需通過神聖之態的測驗……」「神聖之旅?」「沒錯,這個旅程將會帶節你與山之王

Lithos 會面,這是成為 個 Necromanter 的 必 認 之路,没有人可以替代你,當然這意調善這段旅程並不容易,你可願意接受?」會見 Lithon 不正 是我的本意嗎?在我答應接受測試後 Vividox 交 给我一個魔法鏡匙並說著:「這個鏡也是我們地 系法南的入門之鏡,把法南听寫的,藥材放在布袋中,並將這把鏡匙使用在袋上,就可將袋中的被 我接過鏡匙, Vividox 撒練說 : 「首先你必 都先學會娶地術 (Open Ground) 以及通靈術 (Death Speak) ,對於這些 之 術 你 可以參考我 " 樓圖書室中的書籍,你也可以使用 那裡的藥材試著配出這些法術。在學會這些法術

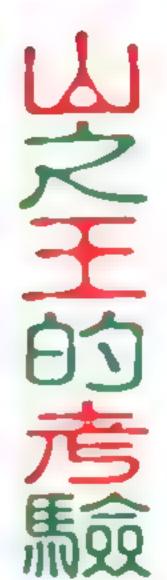
遊戲以隨

袋内。可以找到另一把蕪匙,把它放在辮匙 图内收好。沿原路回来,拉動北方小房間内 的拉桿打開通往北方的門。一路向北蹺過擋 路的河流。在北方有個守門的眼程(Seeker)打敗牠之後,使用鑄匙圈開門。門後是 一個大廳。前門有兩個點體兵守着。我想你 大概不會苯到與兩個點體兵為敵吧!換路到 大概很高,爬牆進入大廳中央。爬到中央的 房間的原接,就可以找到 Slayer。 Slayer的 攻擊力相盪强,在最後一擊時遇能召喚出靈 電粉對手來個玄靈轟層,不得好死!運氣好 的話,達臣廣都可以在三招內幹擇。同樣的



▲ 終於待到了 Slayer





O Lor Ben

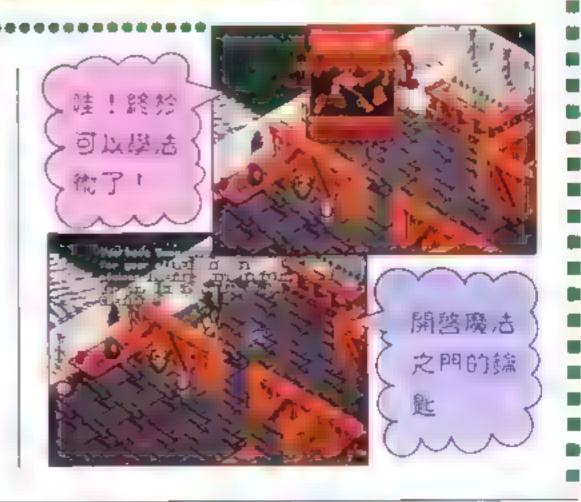


之後,到北方不遠處的一座幣山的小屋,在那裡使用發地術打開上壁,進入後就是所謂的 Upper Catatomb了。在那裡你必需找到而級代的 Necromancer,使用通靈術和他們交談,他們將帶領你見到 Lithoa。」在聽完 Vividos 的說明之後,我來到圖書室在書桌上找到了一本記載著有閱道兩個法術的書:

製地術 (Open Ground) · 藥材: Blood · Blackmoor · 咒文: Des Por Ylem ·

通暫術 (Death Speak) · 藥材: Blood · Bone · 咒文: Kal Wis Corp ·

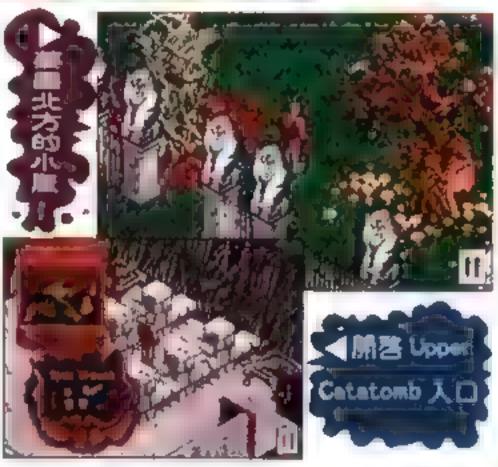
一找試蓄配出個追溯樣法術並拿走 些藥材以





備不時之需·接著往北方出發·開始了我的第一段神聖之旅。





來到了華國北方的一個學子,門口有個鬼魂把守著。我練路把鬼魂引開夜順利進入屋子。屋内看來像是一座祭壇。北面的牆是一面山壁。看來 Vividoa 說的就是這裡了吧!我對著山壁。祭出裂地術(Open Ground)開出了一座山洞。 超過山洞進入了這個不祥之地。



Upper Catatomb 是一座巨型的迷宫。我一進入就遭到不少不死怪物的攻擊。大概是冤死在此地的亡魂吧。在我四處探險之後發現整個迷宫是由入口處向東北方延伸的。在入口東北方不遠處

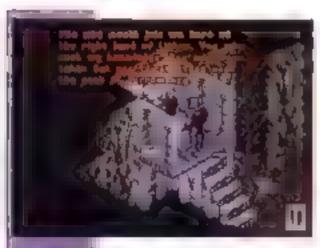
有個房間中有個優屍走動著,當我要進入一探究 竟時,地板突然陷落我 時不及反應跌到了迷宮 的地下洞点去了。



跌到地下洞穴便找受了贴整傷,看看頭頂! 的洞我想大概爬不上去了,只好在地洞中另校出 路。

延莠湖穴的陷向西邊的路走,意外地發現了 第 個 Ne-cromancer 的 週間 • 照義 Vividos 的故 法·我使用了通常嗬(Death Speak) 通饋突然 坐了起來並和找交談。 Necromancer 設道:「來 伊好·孩子! 我是你旅程中的第一個 Necro mancer · 」「第一個?」我問答。「是的!我們 巳輕知遺你接受了神聖之旅的考驗。而我們的任 務就是幫助每個學生见到我們的主人。山之王 Lithos · 」「解助我?」「是的,你必需 會見每一個 Necromancer ・ 我們每個人都會教你 一項法術。而這些法術將是幫助你頭過我們的訓 **验的工具,希望你能善用它们。孩子,他确好學** 習我的法術子嗎?」「趸的」老師。」「嗯,注 **意聽好,我只教你一次:這個法術叫做死亡而且** (Mask of Death) # Wood #1 Fxecuttoner's Hood 混合・並吟唱著 Quas Corp 的咒文就可以 配成了。這個法術可以使你暫時停止呼吸和心餅 表面上看起來就像屍體一般·有些生物是不攻擊. 死屣的。現在你的旅程才真正開始呢!向下--位 Necromancer 出發吧,我的學生! mancer又回復原來的樣子。我仔細的抄下他的話 語,並使用身邊的藥材配出了死亡面具的法術。

由原路回來,這次我選擇北方的另一條路而 進。爬上北面的山壁,沿路直走,突然遇到了 雙聽雕迎面而來並對我展開攻擊,我經學使用死 亡面具的法術,我整個人倒了下來。幾分鐘後我 回復了知覺,只聽到窓雕們正大吼著,並高舉豐 手,似乎正在舉行勝利的儀式,看來他們大概認 爲我已經死了。我趁機偷偷地溜走。



▲會見第一位地系法師



▲ 死亡的測驗開始了!



▲弓約的歪廣,潛之大吉!

通過惡魔的 走道後向北不遠 我找到了第二 個 Necromancer 。 使用通靈術和 他說話:「恭禧 你通過了第一個 考驗·我叫 Bn 10a 是第七任的 Necromancer + 現 在我將傳授你我 的法商。仔細聽 好:找所要教你 的法南名爲石之 肉體 (Rock Fl esh) 所需的集 材 Wood 及 Dirt 施法時使用 Rel Sanct Ylem 63 7 文 - 在法術作用 的期間你的肉體 將有岩石般的強 度,能抵抗大部 分的傷害。時間 不多了,向你的

F一站出發吧!」

我又多學了項法術,並成功地配成了石之肉體。輔用 Necromancor 我由北方的通道樹瀬前進,來到北方的通道,我大略地看了一下,這是條筆值的通道,四週充滿了遊離的歌氣,看來並不安全。為了安全起見我試着使用新學成的石之內體的法術,瞬間我發覺整個身體開始硬化,及內體也亦動也變得遲緩,但可以確定的是我暫時是愈剛不壞之身了。小心進入這個充滿重氣的通道,突然空氣中形成一道道的閃電向我襲來。我被擊倒在地。但並沒有受到任何傷害,我盡最大的努力快速通過霜運通。

通過通道之後延舊唯 的通路向西南邊出發 一個轉導之後見到了第 個 Necromancer。 「 你終於來了。身爲一個地景法師,將終生與死亡 和彼魂爲伍。在未來的旅程中你將會遇到更多的 考驗,混合Blood 、 Bone 和 Wood , 吟唱 Kal





你。 去吧!下一位 Necromancer 正等著你呢!」 隱完 Necromancer 的話之後, 學手一揮, 我被傅 这到另一個地方。

找照著配出一些法術循用。向東南方走,當 找跳過東南方的山形之後, 起而而來的是個最難 鍵的骷髅兵, 而東遷不遠遊就躺著下一個 Necro mancer。我立即使用召簽南召來另一個骷髅兵鄉 住敵人, 我則趁機稻閒與 Necromancer 交談。

Necromancer 坐了起來,看了我一眼:「他 們告訴我你來了,我也暗中注意你很久。從你的 學動中,我懷疑你來學習我們法術並不足誠小的

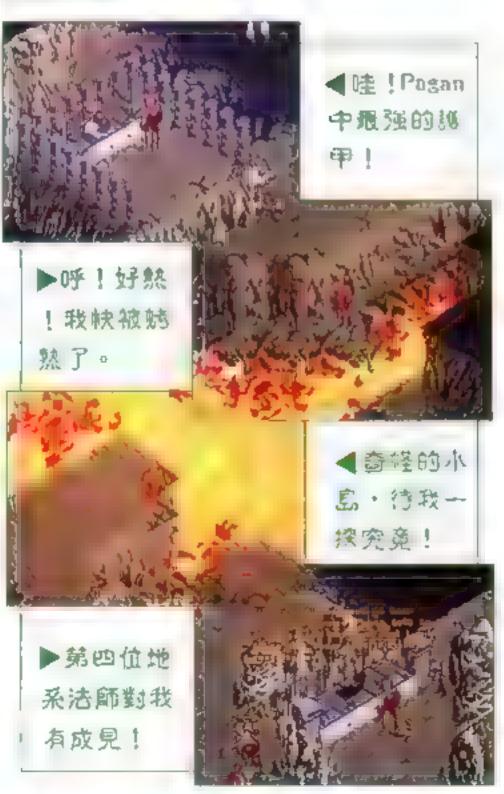




· 」「住口! 不用狡辮」

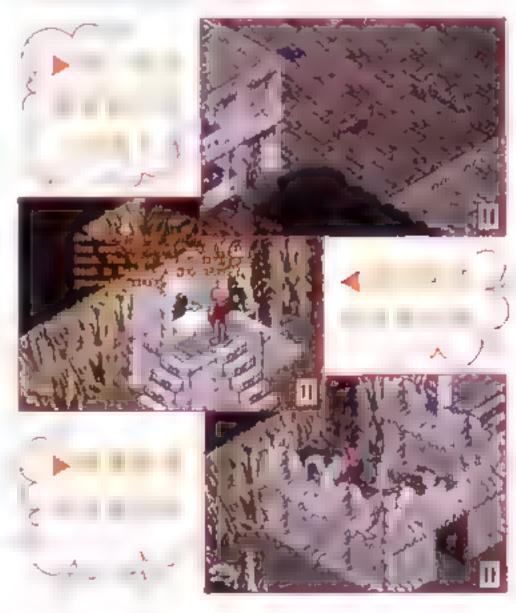
遊戲攻腦

會老實的告訴他們,我對你的印象很不好,我認 爲你來此一定是另有目的……」「是!老師。」 我唯唯諾諾地回答著。「我要教你的法術是超渡 術(Grant Peace)藥材是Executioner's Hood和 Blackmoor, 究文是 In Vas Corp。」說完。 Necromancer 又將我傳到另一個地方了。



再來的路程中,我遇到了更多的不死生物的攻擊,還好都被找一一"超渡"了。沿著唯一的路徑向西走去,在路的盡頭終於見到了第五位Necromancer:「你已經快完成你的測驗了,再過去就是最後的Necromancer了,他將指引你去見山之王,帶備好學法術了嗎?」「是的!」「好!使用Wood,Dirt,Blackmoor與Vas AnCorp的咒文、你將得到山之王Lithos的祝福,在你受到重測。生死之際Lithos將會神奇地治好你所有的傷害。去吧!最後的Necromancer正等著你呢!」Necromancer 脫完將我傳送到最後的地

延茗最後的地洞向西北前進,經過一些陷阱。 之後見到了嚴後的 Necromancer - 使用通薪价。 Necromancer 投頭:「我是最後一位 Necro mancer了。你已經証明了你的能力。現在我將指 引你會見Lithon的路-延菁這條路走去你將會包 到 Upper Catatomb - 在那裡你必需先找到一個岩 石洞穴的人口。進入洞穴夜沿著你的路前趣,最 後你將會到達一座大門 • 一座厚厚的大門 • 一般。 人的力量是没辦法打開的大門。」「大門?」「 是的。注意聽好這個法術一在吟唱 In Ort Ylem Xen 野同野混合 Baod · Bono · Wood · Dirt 及 Blackmoor 就能配成召喚巨人 (Create Golem) 的法确。由於這個法術是習晚土元素的巨人故施。 法時要施在有泥土的土地上。只有土尤素巨人力 量才可打煳透烟瓦門,由之主就在門的夜面,能 否见得到他就看你的造化了。去吧····」Necro





▼Necromancer

之旅終於結束

了。

mancer在沉默中閉上眼睛。我由他北邊的出路回到了 Upper Catatomb。



回到Upper Catatomb 沿著路向南走。繞過一 面牆後,在南邊不遠處找找到了一個通往一個石 间的門,想必就是這條路吧!我進入了石洞。

道是個十分大的石洞,洞中有許多岔路分別 通到許多地方,只是我發現大部分的路都被領住 了。沿著南遊的小路一路往南,石洞中四處是敵 人和陷阱便我花了不少時間探索。在石洞中,我 唯一能走的道路就是一路向南,找不知走了多久 ,最後來到了一個铁門。附近還有個由陷阱保護 替的開湖。我小心通過陷阱打開開闢,鐵門也應 聲而開,打開了一個往南的出口。







由出口出了石洞,我進入了另一個廣場。在 廣場中央有一個看起來又老為又厚重的大門,這 大概就是 Necromancer 所說的門了吧。門前正好 有些泥土地,於是我使用法術召喚出巨人把門打 開。進入大門,看來這是最後的神驗了。

▶召喚土元 景巨人開門!

進入大門後

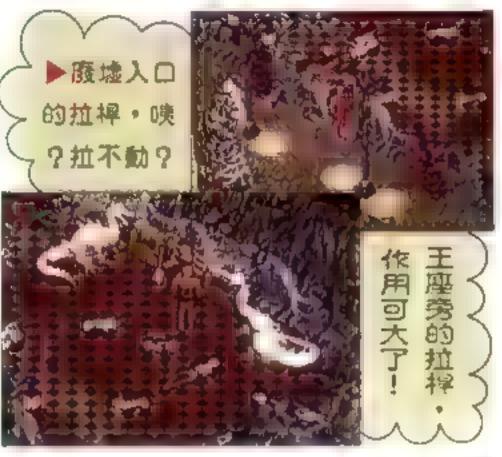
- ・救四處逛了逛
- 在門後的凋穴

中只有北方有一座廢墟。廢墟大門的拉桿大概是



遊戲双題

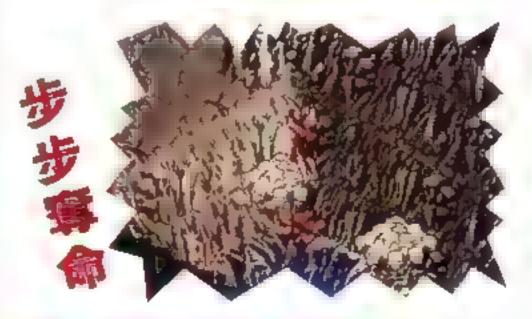
年久失修已經不能用了,我只好找一面矮階爬了 進去,仔細地察看廢爐四週,在王座的旁邊有個 拉焊,拉下之後四週卻没有特別的改變,我有點 失望。「看來是没有路了,只好再四處看看吧!」 」我暗自想著。



就當我回到周穴入口處的西北方時,發現原本空無一物的山處,現在竟多了許多序板直達對 岸,且每個浮板都會隨著時間消失和出現。大概 是被剛才的拉擇起動的吧!我計算好浮板出現的 時間小心地走到對摩。





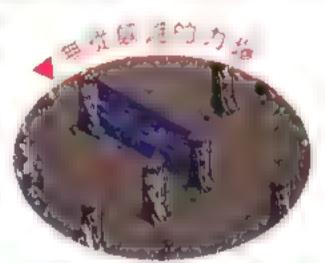


通過後,路轉向北方。又是一些會消失的浮板,有了前兩次經驗,對這類的考驗我已經熟練多了。算準距離看準時間,我慢慢地跳過一個個浮板,到達西北方的彼岸。



到達此地, 西方有個領住的門擋住去路。我只好先向北方走去, 北方是一個滿是力場的洞穴, 遵好力場的殺傷力都不大, 我沿路向北中了不少力場受了些輕傷。洞穴北方的盐頭有個資稻。 箱內, 我找到了一把編匙和一個魔法資石, 我把籍匙加入我的鑰匙圈中, 帶著魔法資石可以使我

不受到遺態力場 的傷害。回到原 來強住的門前, 使用繪應圖開門 , 繼續我的採險





通過門後,延路前進。在南邊有個小湖,湖 中有個小島。我注意到小島中央的一具屍體中似 乎有個反光的東西。於是我利用湖中的浮石跳到 小島上,果然在屍體中找到了一把輸匙。我把它 扣在輸匙圈內離開小島。

再向北走去是一個大湖,中間有幾個存石延



▲跳達的技術愈来愈好了



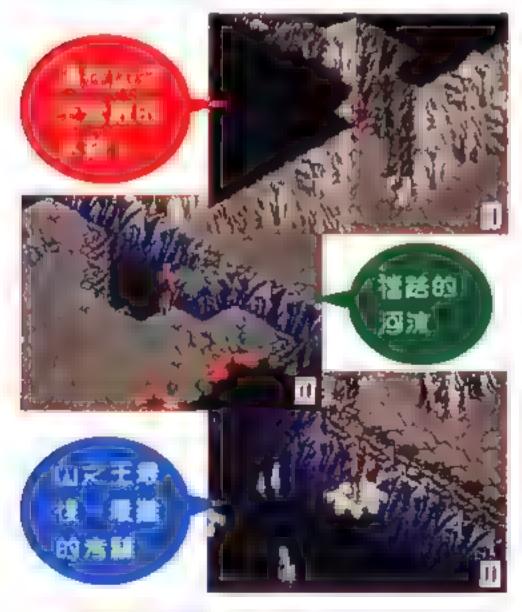
▲找到屍體中的鑰匙



▲ 連跳回來也是遙驗

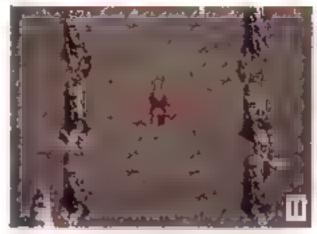
伸到對岸去 • ---步步地跳到對岸 • 再向北走 • 在 北方不遠,西北 面的牆中開出了 一條十分狹窄的 小路。進入後跳 通河流,找到了 一道鎖住的門。 使用鑰匙圈關門 後沿路向西 • 又 是幾個危險的移 動俘板。我小心 跳到對岸後向北 到了一座巨大 的岩洞,一個個 骷髏兵排列站等 • 看來對稅並沒 有敵意。我大膽 地在兩排骷髏兵 中向西北前進。 所有的骷髏兵揮 動善武器向我敬

禮,看來我大概已經通過了山之王的考驗。我已 經到達了他的宮殿了。再向北走,終於見到了 Necromancer 的主人一山之王 Lithes。



→ 上壁中出現了一個巨大的頭像並和我說話: 「陌生人。你已經通過我的的考驗。到底何事使





▲哇!排隊迎接我?

Necromancer 87 85

語·立刻改曰:「Lothian 已經死了,現任的N ecromancer 是 Vividos ! 」「這個我已經知道了 · 遺有呢?」「我想政爲 Vividom 的學生。」「 成爲 Vividos 的學生?你想成爲下一任的 Necro mancer嗎?」「是的!」「好!很好!那麼現在 跪在你的主人面前,向我祈禱吧!」突然間一個 大地震使我跑了下來:「是的」主人!」「好! 你已經是我們的一員了。我現在給你一個任務。 Lothian 已經死了, 牧將把他的身體與靈魂召回 到找身邊和其他所有的 Necromancer 在一起。所 以你必需把 Lothian 的遺體祭祀給我,你是Vivi dom 的學生,他會教你祭祀的方法。去吧「希望 在下次見到你的時候,你將成為一個「 Neerom ancer · 」 Lithoa 說完之後就消失了。在實殿南 方有一個傳送站。我走近後傳送站被起動了。以 後我就可以使用傳送器回到遺裡。我決定先回到. 薑園找 Vividos , 好完成 Lithos 給我的任務。



「唉!原本以為見到 Lithoo 就可以找到回去的路,想不到希望又落空了。我到底能否找到回家的路呢!」我暗暗思量著。

~下期待續~





が開始時、Simon 例4 受的小狗狗Chippy正院 例於Calypso's House (AA I *精彩研究 真之遊戲全間。先取下Fridge 門上的 Magnet ・打開Drawer * 拿出 Scissors 後出門 (AB)。



瞧瞧 Calypso 的留書

往右到 AC 魔·先與Blac ksmith 交談·撿起地上的 Rope 與桌上的 Clapper 。將 Rope 班 Magnet 綁在·規兒。

在 AD 處先拿下壓外的 Ladder 再走進屋裡 (AE) · 拿取Cold remedy和 Specimen

下申通数少巫岛

jar - 15 311 199 -

進入 AK 的 Drunken
Druid ・取下左連 Fruit Ma
chine上的 Matches ・趁 Dwarf
辞倒時・使用 Scissors 剪下他
小撮 Beard 。

由 AG 步出; Village 到 For est • 融 BA (f) Tree Stump 級 完話後到 B 越 • 使用 Handle 捞起 Bucket of water •

往右到C處有要Troll協道 ・暫時及做・使用Map回到。 Village。

由 AG 到達 Owl Tree 的 D 處·觀 Wise owl 說話·撿起牠掉 F的Feather 再回頭找牠閒聊。



真懷疑牠會不會接癢?

何 DA 康制問 Barbarian 有何科斯後與他拔掉關于的
Thorn ·接下牠回報的 Whis

使用 Map 到 Troll Bridge, 酸Troll 员 該 正将 Whistle 送給物, , 特物吹奏後就有好數對了。



這是「一陽指」神功?

抬起橋中央的Placard·行右到 EA 處。向 Oaf 問明原委 後便用 Bucket of water 料也的 忙 · · · 再回到 EA 接起地上的 Beans 。

pulser 說完話後跟她(或他?) 親吻一下……老天! 竟然變 成小豬豬?!打包废由 Hair 下 た ·



媽咪啊…那會按奈?

到達 ED 特雌 - 眼對岸的 Gorge 曾發現底下有人釣魚。 由左下角的 Vinem 溜下 EE , 跟 Golum 婀娜。

利用 Map 图 Village + 由 AB 處的 Behind Cottage 穿過 到 AH + 將 Beans 撤在 Com post 」,符長成後簡下 Water melon

到AI使用 Repulser 在 Chocolate truffle door 1 18 A AJ 後拿取Smokebox和 Hat, 倒屋外 (AI)使用Smokebox在 Rechive 1 IX F Wax .



別告我虐待動物,純是爲了破檯

進入 AK ff, Drunken D ruid 向 Barman 嬰杯酒:诗他 蹲手機撥時趕緊將 Wax 放進 Beerparrel * 接下 Barman 的 Beer Voucher 後走出屋外 (AP) · 檢起門旁的 Beer »

使用 Map 到 Owl Tree, 往 右到 Centre of the Forest 的 FA 魔,有一下Sign , 對著 Holo職話。

到F撿起地上的Rock,疼 近瞧瞧,上頭有字。戴上Beard 俊進入 Dwarf Mine · 回答「 Beer」即可通過。



進入 FB 後將 Beer 拿給打 瞌睡的 Dwarf , 跟随他下右邊 踏梯到 PC ,用Feather播播躺 在地上的 Dwarf , 待他翻轉身 子時檢起被他服著的 Key · 符 上回到 FB , 步下左进陷梯到 FD → 與坐在中間的 Dwarf 打 招呼並取下他左方的 Hook。

用 Key 開門進入 FE · 將 Beer Voucher 給裡面的 Dwarf ,選擇Gem的回報,回到F應

進入左上方的 FP · 檢起 地上的 Paper ·



從『處走到右上方的 FG 证進入Cave,往右到 FH 時敵 門並進入屋内(FI) · 遊量表 現友善並喝下 Swampling 所倒 的Stem·端上第二解時趁機裝 入 Specimen jar · 到第三級則 項「Consume」 下。蜗完 盤後移期地上的 Chese , 打開 Trapdoor 步下 Ladder 到 FJ · 發現 Plank 鬆脫後回到 FH 。

往右到Sleeping Giant 殿前 ,前方。嚴斷虛無法通行。先 使用 Map 回到 Centre of the Forest · 往右到 FK 跟 Wood cutter 談話,直到獲附 Metal detector •

回到 Village,將 Gem 資給 AL 的 Dodgy Geezer · 跟他計



價量價到 20 gold pieces 才成交

到 A 進入Shoppe (AM) · 把 Shopping list 拿給 Shop keeper · 實下White Spirit 和! Hammer •



看你還吵死人

利用 Map 到 Troll Bridge ! 往左到 CA 跟 Bard 級話,受到 了 哗 音 和 回 到 C 處 * 再 一 次 到 CA · 當靠近Bard時立即用 Water-melon # (生 他的) Sousa phone 连接下碘腈。

如 Cross Roads [7] EE 版。 翔 Specimen jar 限 Golum 交換 Fishing rod + 開始垂釣 + 直到 約起 Ring ……。



怎樣?音樂造詣不謂吧?

使用 Map 氧 Sleeping Gunt · 衡者 Guant 吹奏 Sousaphone ,待他將樹推倒後,往右直走 到 Dragon's Cave, 進入 HA 在 Dragon 身上便用(Cold_remedy= 撤起一旁的Fire extinguisher。

在H 處使用 Hook 於 Cuve 七方的 Boulder · 爬上頂端 (IIB) 將 Rope and magnet 伸入 Hole 内·直到吸上至少40個 Gold coins .





誰這麼細心準備減火器?

由H處Cave後面小徑進入 HC ,檢起地上的Rock。上有 Fossil 。往右到 HD 限Tree 脱 話。使用 White Spirit 清掉它身 上的 Pink Spledge ,再胸間它 Magic word 。

到 Sleeping Giant 的 GA 磁 使用 Metal detector ······ 。

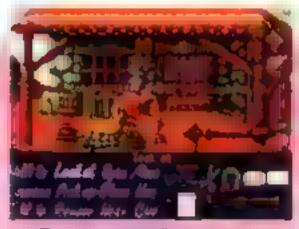


打開 Iron maiden,換起
Mints ,跟 Druid 交換後解除
身上的 Ring (Remove),再回
頭詢問 Druid 有無脫逃的主意
。 拿取 Flaming brand ,先後使
用 Bucket 及 Flaming brand 在
Druid 身上……趕緊緊進 Iron
maiden ,待風頭過後打開 Iron
maiden 出來向變勢後的 Druid

本 Hacksaw → 解斷 Bars 即可重 返 FF 處 •

回到 Village 的 AC 處、將 沾有 Possil 的 Rock 專給 Black smith 手中的 Anvil 敲擊,再 到 Centre of the Porest 的 FA 處,將 Fossil 由 Hole 丟給Jones, 告訴他用 Metal detector 尋找 Milrith 乙事。

再到 Sleeping Giant的 GA 哦·往Dirt 睡一眼·拾起 Mil rith ore 。



是工作太累温是基不經心?

使用 Map 到 Centre of the Forest · 到 FK 的 Woodcutter 屋前 · 將 Axe head 送給他 • 特他走後進入屋内 (FO) · 拿取 Climbing pin • 使用 Fire extinguisher 在 Fireplace · 移動 Hook 到地下室 (FP) 拿取 Mahogany ·



用 Map 到 Centre of the Forest 的 Swampling's house (FI),從 Ladder 下去 FJ, 用 Nail 打牢 Plank 後往右到 FQ, 插下 Skull 頭上的 Frogsbone。

前往 Witch's Cottage 的

BA 跟Tree Stump 說話, 將
Mahogany給 Tree Stump 服下以
取得 Woodworm

回到 Village 的 Druid place (AE),將Frogsbane 送給 Druid 服用以得到 Druid 的 Potion。

題上Cross Roads的 EC 越 ・在Floorboards 上使用 Wood worm ・控入 EF 将 Indder 擺進Hole中・行 La, EC 處・ 打開 Tomb ・・・「 Ansaurr

再十人 稿·打開 Tomb 其色建計 I Mummy 背後的 Loose Bandage · 搬剩 Staff



熱愛方城之戰的巫師四人幫

利用 Map 到 Village [f]
Drunken Druid (AF) · 並入
AK 後往右到 AN · 版四位
Wizard 交談 向他們出示 Staff
並付給 30 Gold coina · 评处。

交談以取得 Wizkid Wallet ·

敲門並進入 Witch's Cottage 的 BB 處,拿取牆上的 Broom 中中跟女巫玩「Duel」 變身法衡,必須麻動;次才能 學到 Broom。待女巫我哲變將 Dragon時,選擇「Abracadabro」外後迅速由犄角的 Mouse hole 福出去。



咦?不是説好不要适度大的嗎?

使用 Map 到 Dragon's Cave ,由 Cave 後面小徑到 HE 處, 將 Climbing Pin 插進空幕的
Hole中,往上爬到 HF。限
Snowman 說話,使用 Mints (
Consume)將 Snowman 融解掉
・往右直走到 Outside Tower的
E處。



走近左邊的Door……橋聯了……騎上Broom 飛過脚度,在Door前使用 Potion (Consume) 將身體縮小,由門下方縫隨進入IF……咦?Chippy怎會在選兒? 選好小狗機業,將 Simon「咬」到門外(IA)。檢起 Stone。 Leaf 及 Bucket 内的 Matchatick,往左到18。



· 換起典中的 taly leaf · 將
Matchetick 插在 taly leaf 1 fil
· 再擺放 Leaf 於 Matchetick 上
項·鼻潰或 触 Bant ·

管側刊生遊播取此 Seeds 商即回到 Shore 。將Hair 手住 Tap · Stone使用在 Seeds 1 · 海將 Oil 章抹在 Tap · 然後拉動(Move)Hair · 住生直到tD處。

脏 下左方的 Water · · · 先往左邊的 Frog 趨近 · · · · 。

拿取 Water 中的 Tadpole ,跟Frog設話,選擇「 Tad plue 」嚇走Frog。

擴収 Mushroom 並 Con-

sume一下 ·····終於恢復原狀。 拿取樹旁的 Branch (IB) · 開 門並進入IF。



再進去時,立即在 Chest 上使用Branch。檢起 Spear 及 Shield ,從鄭形面梯步下 1G。

李起 Chest · 使用 Spear 將左上方的 Skull 勾下 · 撿起 Skull · 扳動 Lever · 將 Chest 握在 Block 後再振動 Lever 即 碎 Chest · 扳側 Lever 拿取 Candles · 往上到 IH 藏。

接起Sock、Book、Pouch 及Magic Wand。將Sock與Pou ch結合在一塊、使用Pouch 在 階梯下的Holo抓取 Mouse。歌 Mirror 設話。



往上在日底碰到兩隻 De

mons · 跟他們說話。拿取
Chemicals 並使用在 Shield 上,
將 Shield 掛上 Hook · 抽出架
上的Book 並看 上內容。

再 楼觀 Mirror 交談、選 厚「Spy on the demons on the top floor」。再上楼找Demon s,答應幫助他們返回 Pits。 Demons 就會傳授Teleporter的 操作方法。

幫助 Demons 返回 Pits 後, 走進Teleporter前,先閱讀(Look at) -下,在 IH 檢起的Book-----





傳送到Piery Pits・在J施 接起 Pebble 及Sapling (限 At tendant交談後得到Brochures) 仔細看一下……。

將 Elastic band 裝在 S apling 成為 Catapult + 使用 Catapult 射向 Bell + 特 Atten dant 走開後拿取機械上的 Sou venty matches +

往右到JA、撿刷 Floor Wax 後再右進到 JB 。



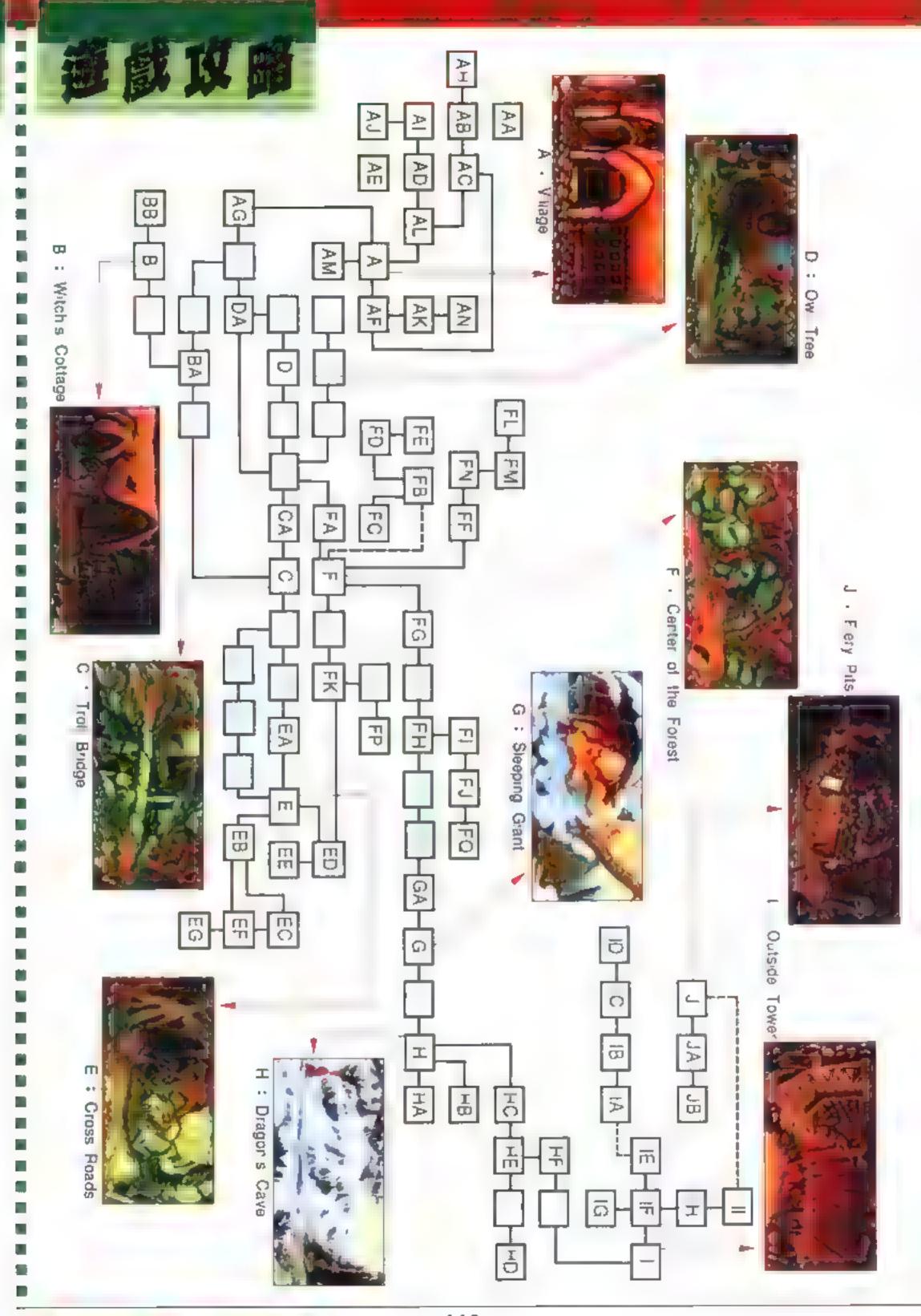
終於列連 Sordid 的維身處
・在 Sordid 身上使用 Magic
wand・並用 Souveniv matches 點

M Pits・中伊用 Magic wund 在
Levs・・・・



小心漫啊……

Sordid 竟然復活了?!你 進入JB時, 迅即將Floor wax倒 在 Sordid 跟前…有著他帶入 Leva, 隨著轟然 聲戶響而化 為烏有……。







比炸壞大門·打敗從地 上滑醒的守衛。取得步 槍和子彈 * 走向大門和大門的 守衛發生檢戰。(筆者註:只 **須打敗闸個就好。庭院中守衛** 不少,應盡可能節省子彈)

推開擋在庭院入口的石像 **進入庭院。打敗第一個追來的** 守衛「可拿到一張相片」先看 看屋内將有哪些敵人 * 走入右 手邊第一條叉路 | 打敗守衛後 , 在方塊 A 士的地板處找到一 條繩子。圓到原慮繼續向前, 打败守在十字路口的守衛後直 走,來到一個有四個▲土地板 的空地,拿走勾子後踏上方塊 A 土的地板會答到地下室。



到地下室後,向前走解决 地下室的守衛。推開鐵箱可找 到一個被鐵箱壓著的方塊」的 紙牌,同時地下室的 -端會有 一個祭壇昇起。鐵箱被推開後 不久, 會有一隻怪物來襲, 打 敗他後可得到一把魔法劍。斯 **方塊 J 放有祭壇上可打開地下**

室另一端的出口,由另一個出 口回到院子,回到十字路口。 這次走右手續的路。進入後左 轉。再由中間的叉路進入。幹 撑所有尴路的守南,最後會到 建一假由兩株會動的嚴暴所保 護的通道。用魔法劉解決維幕 再前進,解决一個胜守衛,拿 走他身上的報紙。將繼予和勾 子做成編勾、並在剛像下方使 用,用繩勾拉動剛像的手可打 開一個通往古屋地下室的地道



(筆者註:在此區的戰鬥 十分困難,所有的守衛都是訓 練構良的海盔 制 帕的速度都 比康比快得多,所以,正面的 衝突康比幾乎没有勝算。但是 ,還好所有的守衛都是死人, 說白一點就是一每個都是"智 障"!由於每個守衛都是把槍 **拿在右手,所以在和他對戰時** 只要康比的左邊有個東西能檔 住子彈,那麼康比就可以很從 容地幹掉他了,在庭院中有很

多的轉角,善用遺些地形的操 護,康比將可以很輕勢地過臨



由地道的楼梯爬下來,康 比會因禮梯揃壞而失足並讀失 所有的武器。在平台上可找到 · 個貨幣, 在木橋上拿走紙袋 和一支鐵板手。過橋夜在屍體 旁找到鐵絲,走到鎖住的門。 先將 報紙放在門罐底下,再用 鐵絲將鑰匙弄下 收回報紙料 到鑰匙,再用鑰匙開門進入屋 0



屋内有個正在打磕睡的守 衛 • 先將紙袋吹攝 • 在守衛後 面"爆"一聲把他叫醒。看他 滿臉不爽轉身渦來塑打人時。 看葉時機,推動地上的拉桿放 下水桶,把他砸落海中,拿走 他的武器防身。

在守衛座位前面的老爺籬 旁,可找到一個機關。用鐵板

手轉動機關可打開一道密門。 由密門進入地道, 進入電梯到 **連地下室。**

3)地下室

到達地下室,解決第一個 守衛可得到一個鐵勾。離開房 間,先不要上樓,拿起地上的 拍子進入另一邊的房間。

解決房間中的守衛・在房 間的另一端有四個殼牌,用拍 子取檜打骰牌,將四個骰牌轉 成四儲方塊A士就可打開地下 酒窖的門。



打敗淵察的守衛、在酒客 中使用在地道撿到的硬幣玩一 下拉吧機,可贏得兩個代幣。

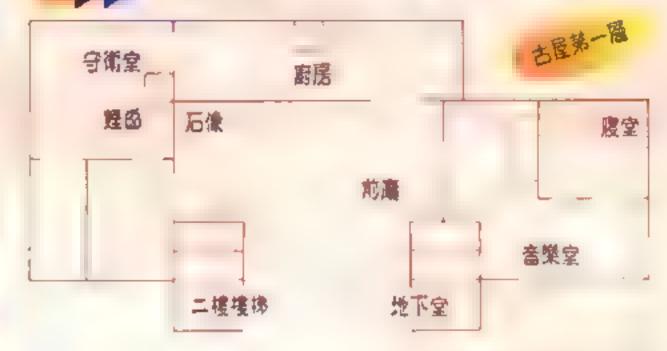
回到原來的層間,會有一 個人在牆角休息 电就是静静 有名的聖誕老人。不要懷疑! 幹掉他!拿走他的袋子,裡面 有他的衣服。

目前废比子弸有限,每一 下進爆子雙是引起一陣醫動就 不好了。 漂好現在是聖誕節: 這時保扮成聖託老人應該比較 不引人注意!讓康比將聖誕老 人裝換上、由樓梯進入屋子。 (若康比没有換上聖誕老人的 服裝被壓內的廚子看到,他就 會馬上叫來所有的守衛,玩家 自認武藝超群的話,可以試試



當然就算換上型凝服,也不 能攻擊廚子。否則他一樣會呼 救 -)

4 古屋第一層



先快跑進入厨房。這時前 廊的石像會放出三叉戦追殺康 比。跑進廚房後跑到大廚的後 前, 使三叉戟蜈殺大厨。(這 可能比較難,多試幾次)拿走 小電梯旁邊的毒藥和料理台的 · 將繼蓁加入酒中 · 來到剛

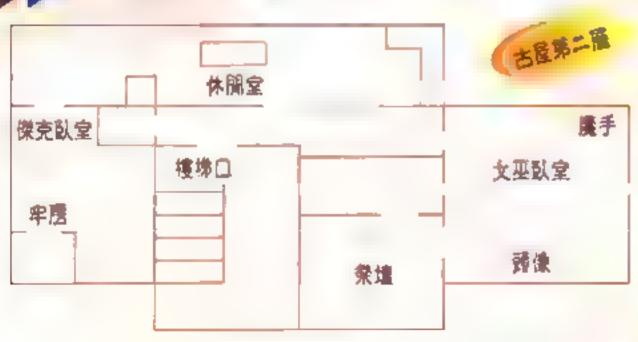


才的石像對面音樂室的門前, 將毒酒送進去 ● 不久 □ 裡面的 守衛將會被穩死,音樂室的門 也打開了。先拿走石像頭上的 王冠· 進入音樂室。

將從地下潛容贏來的兩個 代幣都投入音樂室中的大型音 樂箱,可打開樂箱後面守衛的 臥室的門,另外在漿箱前面的 地上也會彈出一個缺了一角的 代幣。拿走代幣,在守衛的臥 室中可找到一些防身的物品。 (其中機槍已經壞掉了可以不 *)

由楼梯到上一層。

5 古屋第二層



一下樓梯先幹掉守在樓梯 口的警衛。進門到達走廊。先 到樓梯口對面的休閒室。幹據 裡面的人:拿走他的配侧 ▲

走出休閒室左轉!到女巫 伊利莎白的臥室,臥室的牆角 有個由漸雙欖手保護的推軸。 用剛才拿到的配劍打敗魔手得 到接軸。走到房間的另一端。 将王冠戴在臥室中女王的頭像 上,開門到達伊利沙白的祭壇

进贯双雕

拿起地上的護身符,麼比會 被傳送到屋子的第三層。



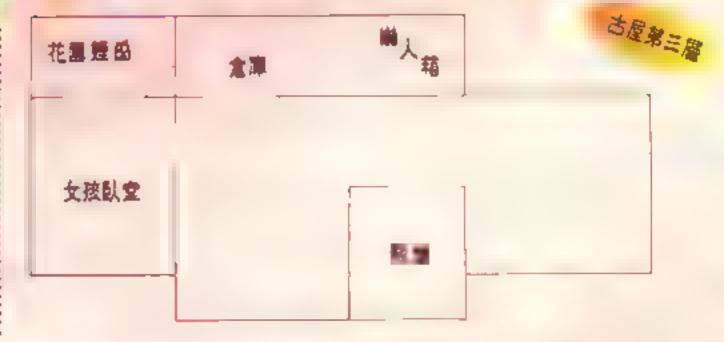
走出房間,在左手邊籍後 的箱子中可找到一支機槍防身 打敗守在此層的兩個守衛。 並拿走他們身上的炸彈和鑰匙



進入對面的倉庫中 • 使用 從音樂箱彈出來缺一角的代幣 在倉庫的嚇人箱中,它會吐出 一個毛球。

拿走毛球走進小女孩的臥 室。(不要理會小丑,它不會 攻擊人) 臥室的另一個門頭往 一個由一群毒蛇把守室内花闆 。站在花園門口,將毛球丟出

6)古屋第三層



蛇群會轉而注意毛球,此時 **康比就可以自由進入花園。**



花園中牆角的煙囪和一樓 的守衛室是相通的。下去之前 先將炸彈丟到煙囪內可幹掉啊 個雕煙囪最近的無敵警衛。在 一陣爆炸聲後 + 由煙囱回到一 樓,打敗守衛室中其他的守衛 拿走守衛室中掛在聖誕樹的 裝飾球 *

再上二樓 • 圓到休閒室 • 将装飾球投入房間中央的彈珠 球台:打開獨眼保克將間的機 腘。用三律守衛身上的鑰匙打 阴珊眼傑克的胼門。進入……



想不到傑克巴經知道废比 "來訪"。所以設計了遺個陷 阱。等姜康比自投羅網。現在 康比成了傑克的陛下囚;正當 傑克正想着如何感圖康比時, 康比的姪女趁機溜走了。傑克 一看小女孩逃跑,慌忙追出去 此時康比使用在地下室得到 的鐵勾打開鐵門逃出陷阱。也 追了出去。迫到一樓·没想到 一到前廳,大門一開……!伊 莉沙白竟然回來了。 慶比被抓 個正著。



康比被抓後,被囚禁於古 屋地底的海盗船内舆小女孩瓢 在一起。此時康此雙手被扣, 無計可施,只好託小女孩幫他 找鑰匙了 • (遺時玩家控制小 女孩)

先環顧四週,將檔住小門 的木板推翻,走出牢房。在桌 上可找到一罐胡椒粉,在鹦鹉 架下方有一包鹗鵡的飼料+用 解料根据遵可得到一些有關傑 克的魔杖的重要訊息。

走出房門。門外有個海盗 ,這時小女孩應盡量避免和他 們接觸。先左轉。逃到左邊的

木板後面,在木板後面的凹洞 榖起來。等到海盗追過頭時再 回到原來海盜把守的樓梯,由



樓梯到上一層 =

在這一層中有個正在打破 睡的海盗,别接近吵醒他。由 梯子到甲板上面去。

在甲板上・幾個海盗正在 狂歌 • 小女孩必需先跑到附近 的胖海盗後面,然後在附近的 箱子和酒桶的掩腹下走到甲板 另一邊遷往船長室的入口。在 爬下罐子之前,先後退撿起其 中一個海盗身上掉下來的火線

由繼子到船長室,在籍子



内可找到一個小鋼砲。在床上 找到了傑克的魔杖。拿起橫子 上的燈飾 * 將鋼廠放在地上 * 施口對準門口 * 拿著胡椒罐走 近砲口,將胡椒粉裝到砲口中 走到鋼砲後面,拿起燈物請 手一丟,引守在門外的海盜開



同淮來。當遊咨走沂礁口時。 **手拿火線走近砲的後面。開砲** 幹掉海盗。拿走海盗身上的搞 **鈴走出房間,趁廚子正在睡覺** 走到對面的廚房。

拿走桌上的雞腳。在小電 梯前用搖鈴打開電鈴的門。爬 邁電梯 = 在電梯中找到一把輸 匙,冏時乘著電梯回到古屋的 职房。



用電梯中的輸匙打開廚房 的櫃子,拿走裡面的水塊和蜜 糖 • 走到前臘 • 一個守衛走來



先將冰塊放在地上:引守衛 走近冰塊。他就會自己情例。

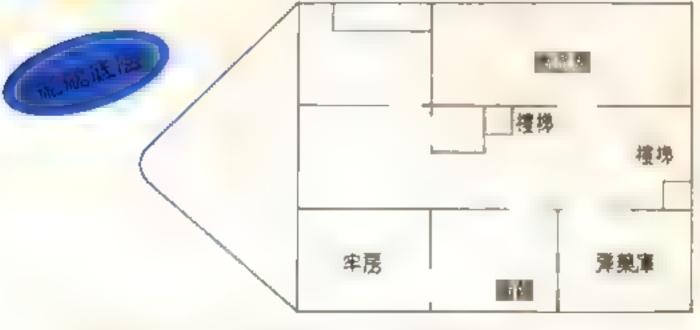
由權幣到二樓。權梯口有 另一個守衛。將套統放在地上 • 引守衛體到雲蘭 • 將他的腳 站在地上。由休閒室進入侵克 的房間,用傑克的魔杖打開檢 粧台的抽屉 * 拿到了手筒的鱠

到女巫的房間: 進入祭壇

, 在祭壇中央使用魔杖, 使慶 杖附上法力。之後小女孩會被 傳送到前廳。

走回俯房。府房中出现了 另一個守衛。同樣地,引他到 瞅才的冰塊上幹線他!(所以 剛才放冰塊時最好放在門口前 近〕用搖鈴坐上電梯回到癌囱 船,這時小女孩會被廚子抓到 · 设回牢房 •

船艙底層



遺次年房會多一個海盜粉 住小女孩,小女孩會趁機將鑰 匙丟到康比附近。這時康比必 需左右移動雙手,試著拿到地 上的鑰匙。(此時玩者又可以 控制康比了)使用鑰匙打開手 6時,幹掉牢房中的海盗。得到

一把劍可防身。

走出牢房,解决另一個海 盗。

到走廊,解决走廊的海盗 後拿走他身上的導火線。進入 年房對面的打鐵房,幹掉海盗 拿走火爐中被烤得火紅的鐘心

• 桌上的鐵鉗和房間角落的鑰 t a

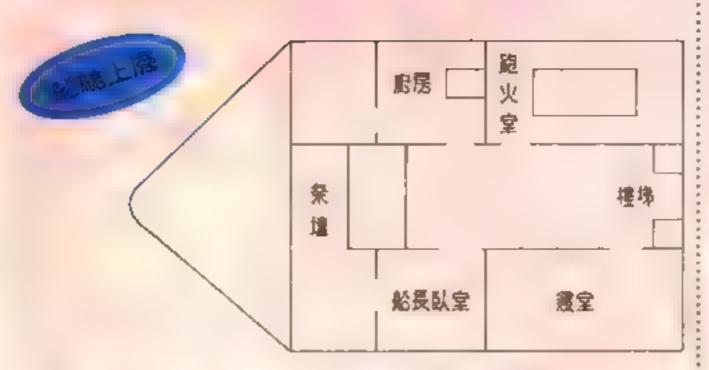


用鑰匙打開牢房隔壁的彈 要庫・打敗彈藥庫的守衛 - 取 得一桶火藥。(在彈藥庫中嚴 禁煙火,只能用劍對戰,不能 用槍,否則……)

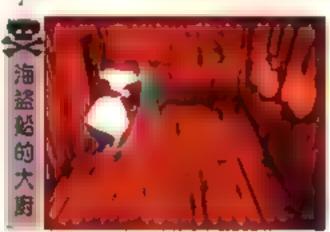
由樓梯向上。(此曆其他 的房間中有藥水和護甲,生命 不夠時可自行去拿)



10)船艙上屬



此層中一開始只有兩個房間可以進入,一個是火砲房, 其對面則是海盜的臥室。先到 火砲房,一個睡著的海盜。幹 掉他上拿著鐵鉗走近砲台口。 將鎖住砲座下方的鐵鍊的斷。 推動砲台並使砲台方向轉向對 面的穩室。



在厨房門口搖動金子, 廚 房內的小廚子就會開門跑出來 。幹掉他們後進入廚房,到廚 房後面的房間中,幹掉大廚, 拿走他身上的方塊了。 用方塊 J 打開廚房對面船 長室的門,進入……



結果上回伊莉沙白對康比 所施的祖咒竟然遭没有失效。 康比動彈不得。此時小女孩正 好經過。(主角又換人啦1) 特魔杖放在房間中雕像的手中 ,打開過往伊莉沙白的房門。

進入後,趁著伊莉沙白及 有注意到小女孩時使用雞腳, 破除女巫的巫毒術。伊莉沙白 當場死在自己的魔法下,小女 孩被傅送到救生船上。



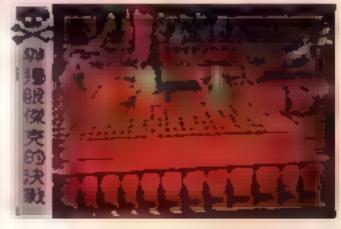
女巫死後。康比的詛咒終 於消失,恢復行動。此時船長 的房間中出現 雙不死魔獸, 不要理它,由走道的樓梯到甲 板上去。

川) 甲板

一上到甲板,就看到尼克 船長的聖劍在甲板上,但是當 康比一接近時其中一個武功較 高的海盗將它拿走,同時有三 個海盗圖攻康比。將他們解决 之後,在其中一人身上找到了 一個繼勾。



由中央的桅桿爬上去,打 敗在船桅上面的大副。用鐵勾 從桅桿上的繩子寫到另一個船 桅上,和最後一個海盗决門。 打敗他後,從桅桿上跳下來取 得聖劍。



此時小女孩又被傑克抓回 個鄉在船桅上,拿著鐵鉗解救 女孩。最後使用聖劍和獨眼像 克展開最後決門。(傑克刀槍 不入,只怕尼克船長的聖劍)

打敗傑克後,搭上敦生概

最後傑克開砲毀滅一切。報
了好友的仇,康比帶著姪女火
遊逃離山洞,結束了這一段古
屋之行。







/Q.R.C

晚安看了一眼機禁板上的數字體, "兩點"。山中的天氣總是如此,這時已經下起點點小補,傷而還來起淡淡的薄霜,一陣濟意自新部腮腮地佈滿全身, "海晚安開始覺得不安了起來········· 忽地一陣風自右側山谷吹起,眼前景物領時只見自然灣的一片, "海晚安正欲踩下煞車······ 一切已經太進了。

■ 刀山地獄

進入北方高塔後, 播晚安 便覺得四周冷風騰騰, 氣氛能 異, 看來此地絕對没有想像中 這麼簡單。

潘曉安爾人一層 層的往 塔頂前進,雖然受到諸多的惡 鬼騷擾,但總算還是來到了第 十三層。播曉安往右邊數過來 的第二個通道,兩人被送往一 個房間,裡頭蓋有一位白髮並 着的老者被關在此地。潘曉安 將牢獄打開救出已被折磨得不 成人形的老者。原來老者是 位判官·因爲慈禧太后的造反 ,使得地獄輪避大變。而且派 了十位魔女编守十層地獄。另 一方面,自老者口中得知潘晓 安原來是當年地畫王菩薩預言 裡的純陽天命男子。也就是將 打敗陳圓圓之後自陳圓圓 口中才知道原來與正的罪魁禍 首是慈禧太后,陳圓圓只是被 慈禧所控制的工具之一而已。 陳圓圓有感於自己所犯下的錯



事,遂卸下身上之極樂天衣, 贈與潘曉安二人。潘曉安第一 次面對強敵,在他心裡深深的 體認到往後的路將會比現在更 觀難,看來慈禧的體力眞不可 忽視啊。



炮柱地獄

兩人進入修羅城。就見到 修羅城主及賽金花兩人。 油曉 安便對修羅城主提起合作對抗 慈禧之事,豈知修羅城主竟没 有主视,被赛金花一句話給脫 服,一口回絕了他,原本抱持 著滿懷希望的潛曉安見到此情 景也愿到非常的無奈。這時賽 金花更幾豐修羅城主將潘曉安 等兩人抓拿到手再交與慈禧太 后,以便與蔣禧太后合作從中 獲得好嘅。於是修羅城主為了 抓住潘曉安等人而與兩人交手 離知不過數回合,作腦城主 不是潘曉安兩人的對手,而被 **刚人打倒在地。修羅城主见此**

兩人身手不錯欲收爲門下。没 想到竟遭到賽金花出手阻止。 原來賽金花乃是慈禧手下。賽 金花二話不說便向潘曉安兩人 動起手來。一場大戰於是展開 •賽金花不敵潘曉安二人聯手 的攻擊。損快的便被打倒,雖 然如此但维羅城卻因爲方才的 打門而遭到破壞地動山搖。兩 人見此情形不得不謹影離關。 跑走前滑獲得終羅城中的領域 之寶"盤古盔"。由於兩人走 得匆忙未來得及向修羅城主詢 問"盤古盛"的使用時機。因 此兩人暫且將它收起來往後或 許選用得著。

播晚安等逃出修羅城後再 度回到佛寺中補充體力。聽路 人提到炮柱中的佛像出現吳樣 「看來通過就藏在佛像中 ■



■ 血磨地獄

二人身手被李半仙所縛。

 索也說不定。果然·潘晓安爾 人在不達的北方發現到一個獅 穴。走到二樓之後便看到一個 女巫等候在那兒。

經歷了一場報苦的奮戰, 潘曉安剛人打敗了樂守此地的玄陰魔利,根據先前的經驗, 透道應該就在佛像之處。藉由 隱藏在佛像中的通道,剛人到 了下一層地獄--劍樹地獄。



劍樹地獄

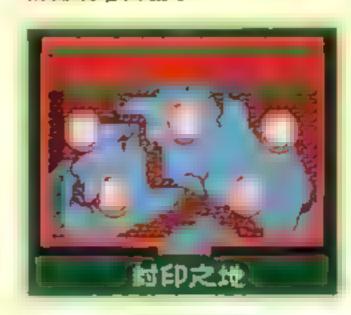
两人走出佛寺之後,就在 北方發現到許多通道。但由於 某種力量之故,無法走近。另 外兩人遭發現一個對印之地, 但進入其中除了五個看起來像 是置放物品的地方外也没有越 麼東西。在大致超過這個地獄



之後,在地獄西南方有一個地 道。商職之後決定下去看一個 究竟。



許能稍微削弱整禧之力而拿到 十神器也脫不定啊! 語舉歡喜 王妃化作一陣煙霧消失無蹤。 潘曉安兩人得到這個重要的消 息,不敢稍有差池,即動身往 後面幾層出發了。



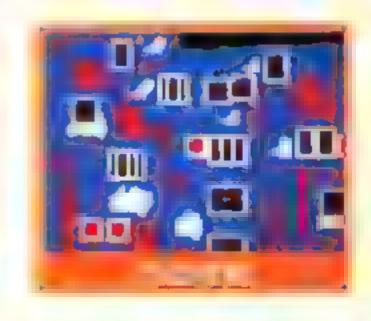
一 污血地獄

潘曉安和小玉一踏進污血 地獄没多久,就看見一個老先 生在一攤污血之中挣扎,於是 **两人决定的去看看有甚麼可以** 幫忙的地方。當兩人走近老人 身遷之時,老人早已受到污血 触身而被折磨得不成人形。兩 人理所當然的胸間老人解教他 的方法。據老人所言現在只有 與界黑修羅所有之"盤占盔" 方可助他恢復神流之體,藉" 盤古盔"之力回轉天界。原來 道一位老先生乃此地之判官。 因不敵慈禧手下而受困於此。 遺時播曉安恍然想起『盤古盔 莫非就是修羅城毀滅之時修

羅城主所贈之"盤古盛"。於 是潘曉安自身上卸下"盤古盛" "交與受困中的冥界判官。稱 由"盤古盛"神力之助,冥界 判官很快的恢復神體,消失在 夫際。

潘晓安以及小玉回到佛寺

休息了一會兒,此地的人對於兩位少年英雄的事績 直是讚譽 有加。為了能早日找到十件神器, 温晓安刚人獨善原路回到 創樹地獄取得了例件神器。



■ 火坑地獄

奇怪的是,裡頭的人比起先前每一層地感還少。經過打聽得知慈禧欲將此地關爲玄陰道場,每一個人紛紛逃往別處。爲了阻止整禧這種任顯生靈的行為,潘晓安爾人決定往東北方的洞中尋找女魔頭的下落。

播曉安爾人一進到洞中就 遇到一位年約四十的中年男子



慈禧的大戰一步一步的接近了



油點地獄

南人依原路回到了創樹地獄取 得兩樣實物。



鋸身地獄

清晚安一行二人經由劍樹 地獄的通道來到了絕身地獄。 當兩人一進到佛寺之後→便聽 到有人在贩售十件神兵器的消 息。這一點引起了晚安及小玉 的注意。"歡迎,歡迎,你們 是要買神兵器的嗎?"一名年 約三十來歲的男子說道。雖然 **潜魄安**對於商人的話有一些懷 疑!但是由於商人所開出的僧 錢恰好是兩人身上所有的錢 : 終於決定實了下來。未料,才 **不一會兒**,十件假的神兵器便 化作一團火。曉安和小玉氣憤 到了極點,但商人早已經走遠

人又折兵。兩人出了佛寺之後 隨即往東南方。尋找幻身女妖 就在東南方洞穴的地下三層 處, 兩人遇見了幻身女妖。雖 然頭一次見面但潘曉安兩人卻 覺得對方有點眼熟,原來是那 個版售假神器的人。潘晓安爾 人見此更是惱火了。拿出武器 便揮向幻身魔女 = 雙方就這樣 一來一往地戰了數節合。 香曉 安和小玉經過了這一陣子的磨 棟,實力大增,幻身魔女顯然 不是他需人的對手, 因此很快 地就被潘晓安雨人打败。 兩人 依照數喜王妃的話回到劍樹地 獄取得兩件神器。



石板地獄

兩人一出佛寺没有多久, 就遠遠地看到李老先生等舊廟 人,看那一副著急的樣子,類

然發生了甚麼大事。經季老先生口中兩人得知就在兩人離開



佛寺不久, 整禧的手下隨後就 跟進,目前佛寺已經被佔領了。潘曉安爾人一聽到這個消息, 设空與李半仙寒喧隨即奔回 佛寺。

爾人回到佛寺,一進門就 看見赤鍊女魔正大肆破壞寺中 物品。為阻止慈禧人馬的破壞 行為。潘曉安爾人與赤鍊女魔 展開了一場正義與邪惡之戰。



二人經過數十回合一來一往的實數,終阻止了慈禧的暴行。

劍樹地獄

潘曉安與小玉兩人歷經數 層地獄的考驗,終取得傳說中 的十件兵器。就在兩人正欲離 開封印之地時。就在身後傳來 一句熟悉的聲音阻止兩人的腳 步。站在身後的正是當初曾提 供十神器消息給潘晓安的數書 王妃。爲了謙自己對得起良心 也爲了給慈禧一個交待。數書 王妃只是一味地禮韻潘晚安爾 人,最後,終因潘晓安爾人的 動手將數書王妃打敗。潘晓安 見此情景,直是對歐喜王妃有一份說不出的愧疚。即使如此 數喜王妃依然用了最後僅剩的 功力助潘晓安剛人前往慈禧盤 據之割舌地獄。

割舌地獄

阿人循著地下迷宫的路一 步一步小心翼翼的走。所人經 過一陣搜查找到了慈禧居住之 地。誰知卻看不到慈禧的蹤影 。當潘曉安正覺得奇怪之時, 慈禧出現在眼前。"小玉!遭 不動手!"這一句話自慈禧口 中脫口而出,潘曉安瞧了小玉 一眼。驚見小玉自袖中抽出一 把匕首,欲取潘晓安的性命。 但兩人歷經這一陣子的相應。 早巴情深意重。每當小玉取出 這把匕首,腦海中便不斷的浮 現出兩人相處的點點滴滴。" 娘娘!求求您饒過他吧!"小 玉對萘萼襦求情。慈禧眼見自 己最寵愛的奴婢竟爲了一個年 輕小伙子而違抗自己,慈禧心 中很是氣情 • 看來只有自己動

手了。話未舉慈禧口中唸唸有辭。緊接著一陳眩目的閃光照 茶了週回。兩人的眼睛因爲突 如其來的強光逼得兩人靜不開 眼。

大阿鼻地獄

就在這麼一來一往兩方人 馬毫不退課。最後慈禧終因體 力耗盡而倒地。潘晓安爲自己 的勝利感到高興,不料慈禧竟 化作原形一招攻向潘曉安,小

票界的級的故事就這麼劃 下休止符了嗎…… "小玉!小王!" 潘曉安 喊著小玉的名字 ····







作文 了 夜的驱夢, 我拖著疲憊不堪的步順進入店裡, 葛瑞絲(grace)正在解我接電話。"氣話響了一早上,如果你想知道有何人找你,随時告訴我一聲"。葛瑞絲說。(依往昔。我拿起桌上報紙先看看有何大事)。



我預期今天可能必須到犯罪 現場去調查線索, 《簡手拿起桌上的放大稅 (magnifying glass) 和編子(tweezers)以備不時之 需》。開善無事。我體了一下磨 封已久的書架。在右上方找到了

一本有關"蛇(Snake)"的書,"在傳說中的許多怪物,其實都是蛇的化身、或許龍(dragon)也是。" 萬端絲說。(抽出書架左上方的德閱詩集》,作者爲" Heinx Ritter",與是鞭念又離記的名字。德文實在不好,但是隨手翻到的那首詩看來似乎寓意深遠,有細究的必要。

走到左方書櫃,拿起"德英字典",查了幾



次·投得到了一些單字的意義,其中有 個字似乎特別重要:能(dragon),中午(noon)、三(three)(此應要重覆幾次,直到「個關鍵都出現爲止)。

看看收銀機是否無差的每日例行工作。《打開收銀機後,發現一張禮物券(gift certificate),放入口袋吧!》

看看時間也不早了。我詢問葛瑞絲剛剛的意話是那些人打來的,以及有何貴幹。(選擇和葛瑞絲對話,選擇 messages 。然後一直選取 more messages 直到葛瑞絲回答都是無可奉告。)原來今天的節目選與不少。祖母要我去找她敘敘,暫探好友摩斯里(Mosely)也有些相片要給我。出門去找親愛的祖母吧!



祖母家 (Grandmother Knight's House)



(先選择 To New Orleans MAP)

祖母告訴我,叫我來的用意 是希望我能到關模上看看父親的 遺物。走到關模上,我一眼就看 到沙發上的《素描簿》,不禁放 入衣袋中留作紀念。箱上的時鐘



畫面),我發現這是個德國製品,不禁想到剛 剛在參簡德文詩含義時所得到的三個關鍵字。我 先把時針和分針移動到三點正的時刻(三),再 把外圈的標記圈轉動,使得能照剛好在十二點的 位置(權,中午)。《轉動左方的輸匙·····》,

好像伙! 《拿起抽 嚴中的相 片和信封



想想口袋中的東西已經不少,必須整理一下思輔。我《看了一下信件》,發現是寫給 Heinz Ritter 的,而且信中一再出現 "Schattenjager" 這個字。相片上是祖父和二個陌生人的合照,但打開素描薄一看,卻令我大吃一驚!這些圖樣竟



如此的熱悉·羅道 ……。(〈分別用 OPEN和

LOOK 的遊標看看這三樣東西)·否則會失去重要線索)。

帶著驚訝與疑惑回到樓下。我向祖母詢問了有關《自己祖先》(Knught Family)和《 Heinz ritter 》這個人名的相關訊息。(一定要詢到 Margaret Templeton Knight 這個關鍵字)。原來 Heinz Ritter 竟是祖父的本名!(一定要將有關

Knight 的關鍵字詢問清楚·否則地圖上不會出現 聖路易斯基園的 ICON)



答案局 (Police Station)



該到警察局去做第二件工作了。向櫃台的服務員詢問《相片》(Photographs)之事。順道問一下《摩斯里警探》Detective MoSely身在何方。拿到相片後。我想找摩斯里詢問

一下整個課程案的細節,於是問一下《犯罪現場 (Crime Scene))在那裏,什麼?這是警方 機密?好吧!不說也没關係。《打開》這個信封 後,我檢視了一下被害者的相片,也欣賞了摩斯 里舉業時的英姿。



傑克孫廣場 (Jackson Square)

要知 道犯罪現

・我知道 一定要動



些觀筋。對了!廣場上不是有位整夫體大眼睛左 顧右盼的警察嗎?到了廣場,我看到車上的無線 電。該怎麼做已經是心中有數了。在廣場北邊, 我觀察了一下來往的人群,發現有位黑衣白臉的 小丑有嘲弄別人的習慣,而且對於每個靠近他的 人一定都會跟著走。這是個可以善加利用的特質。

他走到了小丑身旁,等他限定找後,一路上 我避關其他來往行人,賴他走到下方那個神經兮 兮的警察那裏。不出所料,他開始嘲弄警察,玩 夠了便轉身就跑。火冒三丈的警察自然拔脹就追 !機不可失,我迅速(操作了一下機車上的無線 電),輕易的就騙到了犯罪現場的位置。



犯罪現場 (Crime Scene)

(先張 To NEW Orleans MAP)



摩斯里過來和我寒暄了幾句,並且相當驚訝我是如何知道這個第一現場的所在。不禁讓我心中好笑。突然,一輛豪華的黑色轎車急駛而至,搖下車窗後,一個美麗的臉龐浮現,我和她四目相關,心中陡然一貫!真是個美女!從她和摩斯里的對談中,我悄悄的記下了這個即將讓我選率夢繫的名字: Malua Gedde 。 "不要妄想了,她



對你而言,就如同天上明月般遙不可及。"雖然好友如此忠言相勸,但我心中十分確定,她和我一定會再度相見!

定下心神·該辦正事了。我《用放大鏡觀察了一下地上血跡》,並沒有發現什麼特別之處。 《再用肉眼看了一下右方地上的奇怪圖樣》,唉 !又是個待解之謎。《腳手取了海羅上的一塊點 土,或許可查出什麼珠絲馬跡》。當我轉身預備 離開之時,突然發現華護中似有異狀。我《用放



大镜看了一下(對 車右下方 交織的特 別區城)

· 實果!找到了一塊蛇鱗。》,由於鱗片太小, 我小心地《用攝子把鱗片夾起並仔細收起》,順 道《用素描簿記下地上圖樣》。



警察局內的摩斯里辦公室 'Po ce Office)



想起剛才在臨別時,摩斯里 告訴我等會見在辦公室可以找到 他。到了暫局、和權台員警說了 一替(問他 Detective Mosely), 我自此便可以自由進出摩斯里的 辦公室了(在影印機右方)。

我心中最好奇的當然是那些奇怪的圖案了。 探詢一番後(《問他 Pattern Around Bodies,再 問Other Six Patterns》),我回到辦公室外,告 訴法蘭克女警我巴被授權同意自由查閱那份檔案 了。(對話選2)。"你可以盡量看,但請不要 帶難這個桌子範圍之外,並請勿任意拷貝複製!



* 我《打開了檔案夾看了一眼》……這六個圖案

與是新怪 , 我覺得 其中有蹊 聯。





把檔案還給法關克後,我一直思索如何要把這份檔案影印下來(點翻法關克小姐的"挺示"!)我突然想到摩斯里上回主動把自己的相片贈予找。必然是個對自己外貌頗有自信且喜歡上鏡頭的人。我又聯想到。腳剛法關克小姐來上不是握著一架嶄新的相機嗎?組織一下後,我已胸有成竹。我先告訴他留給我的相片已拿到了。他們不要其他相片,充實一下書中內容(《先期他 photographa ,然後對話時避1》)。無兒上鉤了,我告訴他加張"警察/作

者"合昭 自然是個 絕佳主意



當法蘭克進來拍了一張相片後,他果然應納 未盡,又想再來一張。我《告訴他讓我出去整理 ·下頭髮》(對話選2)。

趕快福出去,拿起桌上的檔案,《在帐印機中拷貝了一份》。細心的我,《又把檔案放问法關克桌上》,以免行跡敗霧。回到辦公室內,拍完經後,關道《糾摩斯里讓我嚐嚐贊局咖啡的風味》(開他 coffee)。

F

迪克蘭藥房 (Dixieland Drug Store)

離開警局後,我想到要解開 蛇鳞之謎,藥房老板似乎是個不 錯的人選。到了藥房,我把心中想 到的話題和疑問都提出來,當我 問到"巫毒謀殺案"時,老板 不小心說相了嘴((間他 Voodoo



Murders 》,之後會跑出一個新的關鍵字》。我 (瞥了一下左方豎立起來的牌子》,上面有個奇 怪的單字:"Lagniappe",心中不禁會心一笑 。問了之後,才知道 St. John's Eve 是個邪惡的 字!



書局 (St. George's Book Shop)



果了一天。回到店裡。心中 又浮現出那位驚鴻一瞥的美女身 影。《叫葛瑞絲萱一萱 Malia Gedde 這個人》。(先選 Request Research : 然後對話選1)。

葛瑞絲取実找一番後,仍答應幫

我這個忙。該是打烊的時候了,忙了一天,也該 休息了。和舊陽絲並別後,我累得立刻上入睡。



・第二天・

我從夢中驚醒,發現自己又已經流了一身冷 活。昨晚的夢境再度出現。炫目的火焰,化身成 美洲豹的女人,以及被吊死的男子,這一切究竟 代表什麼呢?

從舊聯絲查出的資料中·投了解到瑪莉亞(Melia Gedde)是個有錢女子·也得到了她的住址 · (拿起今天的報紙看了一下)·没有什麼重要 的消息。我注意到傑克遊廣場近日有許多旅客。 街頭音樂家及藝術家出及的報導,給了我一個念 頭,或許可以幫助解開神秘圖案之謎。



傑克遜廣場 (Jackson Square)

在廣場的東北角,果然有位畫家在作畫,但是和他雖談卻似乎總得不到回應。到處走走遊廳後,再回去看看實家在做什麼。俱是凑巧,一陣強風把他的大作吹起,落入欄杆內。俱是老天相助,只要我設法幫他取回,變他幫個忙應非難事。在西南角,有個跳踢踏舞的小男孩,恰是取问意作的最佳人選。《把禮物券拿給旁邊的熱狗小販》,再《把熱狗送給男孩》賄賂一下,與他交談,《請他幫忙取回失畫》(選1)。把畫《還給畫家》,便可討個回報了。

《將在警局偷拷貝下來的部份圖樣和網邊採 取的圖樣拿給他》,他便會答應在明天給我一個 可能的完成圖案。

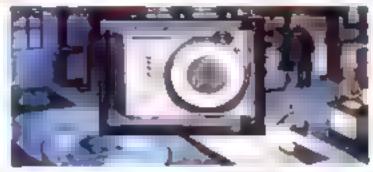


警察局 (Police Station)

我想 探馬莉亞的華宅,但必須先取得一個

課把關者信任我的物品 就是先借用 下好友胸

前的警徽 唱! 〈把 摩斯門口 的温度調節 節鈕調到



80度以上》用"操作" icon,看他是舌聲穿得住外衣!進去後,《要求他倒杯咖啡給我喝喝》, 待他出去後,趕快以訊雷不及掩耳的速度《取下 椅上黃色大衣胸前的警徵》,抱軟啦!好友!



瑪莉亞住處 (Gedde Estate)



滿懷"愧咎"離開警局來到了夢中情人的屋前。我《拉了夢中情人的屋前。我《拉了一下門鈴》。果然不是可以輕易入內。在適當的時機(對話選1,然後2)。我把"动行證",警徵(序紀他有行),隨即引我人內。終於心中的

融毀實現 中以和 美人面對 面的交級 中型備



好的問題全部問題一次(注意 Voodoo 製問兩次),仍得不到什麼重要消息。她只建議我是否可 試著到"巫毒博物館"去看看。按捺不住心中的 思慕之情,我忍不住《開始讀美她》(選擇 flirt 的關鍵字》,但由於書詞太過輕佻,竟被趕了出 來!唉!



巫毒博物館(Historical Voodoo Museum)



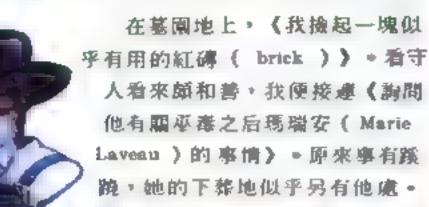
約翰博士(Dr. John)是個相當友警且合作的人。當我《韵問他有關巫毒(Voodoo)以及以前巫毒和現代巫毒(Historical, Current Voodoo)時),他都是知無不言。言無不盡。(注意



以上三個話題均需要重覆詣問多次直到博士告訴 你的話出現重覆 *) 博士告訴我 * 可以到月光之 殿(Moon Beam's house)技個知道更多的人。他 也提示我,巫毒教中的關鍵人物之一據信是埋在 "路易斯墓園"中。



- 路易斯墓園 (St Louis Cemetery #1)



我又問了他 《有概另 糖地(Other Tombs



)和聖路易斯集團 (St Louis Cometery))的 訊息。一碗住右走,我看了一下瑪莉亞先人之幕 ,圆颜别敝的。回到刚進來的地方,我看了一下 "瑪瑙安 (Marie)"之葛牆上的奇怪圖案,覺 得质是《用索描簿把這些奇怪的圖察畫下來比較 保險 > -



(Moonbeam Residence)

在這除森森的地方,褲令人 有些坐立不安。我《詢問了月光 小姐有闆巫海(Voodoo)和聖 約翰節日 (St. John's Eve) 的 事情》,然後又《問她有闆"蛇 " (Snakes) 》和巫毒間的關係



· 她竟提到橢中那條怪蛇名叫Grimwald。我注意 到瓶子内有片閃閃發亮的蛇皮,不禁令我聯想到。



,在犯罪 現場取到 的那片蛇 鱗・爲了 解决心中

疑惑。取得那塊蛇皮似乎是勢在必行。我《詢問 她有關Grimwald的事,並希望她爲我做一場展示 表演(對話選4)) ◆ 當月光小姐正濯然忘我地 跳著噁心又死怖的蛇舞時,我立刻走過去趁其不 備(取走蛇皮)。

我追不及待的《拿起放大窥觀察並比較從湖



邊取得的蛇鱗和遺片蛇皮上的鱗片》。令人失望 色澤和形狀顯示並不相配。看來原先的假設有 製!



迪克蘭藥房 (Dixieland Drug Store)



"動物面具"似乎是個值得探胸的線索。我 想起在张房似乎看過上有個鰈魚面具,便來此再 碰碰運氣。剛進門就有位太太進來和店主扯了 . 會兒。我《詢問店主有關這位太太《 Cazaunoux)的事情》,但卻無消息。(再期他 動物面具(Animal Masks)》,得知只剩牆上遊 剧名叫"Willy Jr."的鳙魚面具。(捌一下willy Jr. 》售價多少……什麼!一百美金!真是摘劫 嘛!我談如何去找來如此臘大的金額呢?



(St. George's Book Shop)

回到自己的地方感覺褲好!我《叫葛璐絲幫 我查查卡拉太太 (Request Research : Look up a Madame Cazauzioue》的資料》,没想到又被取实 · 適七十歲的老太太也想動歪意頭····· · 唉!不 理她了,累了一天,我迫不及待的上床入睡。



/ --- /

夢中的情景依樣。但是卻多了一些新的術境 一把小刀。閃著青 色妖光。逐漸幻化成 三條小 蛇。我嚇得心 臟狂跳而偃。久久不 能酒語。



葛瑞絲巴幫我查出卡拉太太的電話,然而因 爲太多同名者,她又懶得幫我一個個查查,乾脆 整頁撕下來給我。没多久突然那位布魯語小姐又 出現了。上次取笑我關門在即選嫌不夠。今天又 要來作什麼?「稀上這幅費可以出售嗎?」本想



肆她走,但眼見她突然搖身一變成為一個財神品, 經快擺出笑臉。經過一番交涉(對話選3、1、1),(終於成功把畫實出),雖得了一百元。

〈拿起報紙看看〉,在吐蘭大學有場非洲宗教的演講類值一閱。照例〈問問葛瑞絲有無什麼留言(問她 messages 和 more messages)〉。原來摩斯里提到了一個嫌犯。而德國那位"瑞特"(Ritter)又打了一次電話來。這次不回不好意思了。向她(要 Ritter 的電話號碼),有空時间個話給他吧!



迪克蘭藥房 (Dixieland Drug Store)

有了一百美金的飛來橫时,我立刻督程而往 藥房(先看看櫃台左側的牌子)。《把一百美金 給了老闆後,他笑咪咪的把鱷魚面具給了我》, 並送我一瓶免費的"賭博神油"!



傑克遜廣場 (Jackson Square)

我心中一直惦記著廣場上那位畫家客應幫我 重組圖樣的事。《在廣場北側·和畫家打聲招呼 》、果真他思完成了圖樣並交給我。仔細看看這 組合好的完成圖,不由得心中驚嘆他竟能把許多



往西走,我注意到有位女相士身上的單紗閃了一下剌眼的亮光!是蛇鳞嗎?突然,她站了起來並開始翩翩起舞,為了取得並看看那一小片亮晶晶的東西,我不得不(吃她一下豆腐(用"撿取"游標碰觸她)》,果然那片單紗在她的興奮之下散落於地。我撿起單紗,《用放大鏡觀察一

下,果然上面有片蛇蝉!》

応繋!) ●立刻く 用鑷子把



辦 片取起放入口袋》, 我又《用放大镜看了看這 片鳞片》, 但令人失望的是色泽並不和湖畔兇案 現場的那片相符。

(將單紗還給她),她竟要幫我看手相!什

麼?我的命運會受一個黑膚色,危險且美麗的女 人森森影響?難道······?!



警察局 (Police Station)

不好意思課好友久等,我立即啓程前往警局。喔!警徵嗎?不好意思,快還給他吧!看完整個俱訊過程,似乎並沒有什麼重大助益。



吐蘭大學 (Tulane University)

看看時間,演講差不多快開始了,我趕緊趕到吐蘭大。演講已經開始,似乎潭頗有見地。昏暗的燈光,加上教授單調的聲音,覺得自己的眼皮似乎越來越重……

糠臟中,往彿有個女聲在呼喚 我的名字,突然又有個棺木向我





因為 心中仍有 許多缺關 未解, 我 從北門進

入哈特(Hart)博士的辦公室。我連接《問了有關"Cabrit Sane Cor"、"Voodoo"。 "》等問題。並且《把兇楽現場死者相片章給博士看》。什麼?黑巫毒(Black Voodoo)?我趕緊《又把Black Voodoo和 St. John'a Eve 問個博徒》。嚴重要的事。當然是要《把得來不易的神祕關樣完成圖拿給博士請求解讀》。博士一看大為心動。立刻拷貝了一份並答應解我徹底研究其中奧義。但是當博士一再追問來源爲何時。我卻一直公開話題,避重就輕。



書店 (St. George's Book Shop)

該是 設法和卡 拉太太聯 絡的時候 了,順道



回府看看是否·切無恙。進入工作室内(也就是房),拿起那张葛瑞絲給我的電話溝之內頁, 了一下,(决定先接 5551280 試試)(記得先按「ON」把電源打開!),果然一試就中! 曜!原來她的愛犬名叫 Castro · 接著, 我看了一下那張衹頁的左下方,心生一計,《又撞了 55 56 170 》,向這間動物診所套出卡拉太太的住址(對話選2、2),果然輕易得手。

目前住址已經知道,還有個難閱,驗如何觀 她消除對我的或心和我傾談?《在浴室中的醫藥 箱,我拿取那瓶實貝髮膠(hair gal)》,這玩 意可使我看來有朝氣些。《順手又拿了右方衣體 上的手電筒(flast-hinght),相信必有用處。

既然電話在手續,我又拿起聽筒(撥丁 490 93243333)、看看這位 Ritter 究竟是何方神聖。 原來他是祖父的弟弟,但離異的是要找今日離開新與爾蘭去找他!雖然心中半信半疑,我仍耐心聽完他的話並向他保證一定會看看他他所寄來的祖先遺礼。



教堂 (St. Louis Cathedral)



為了 加強脫 力·不得 不借用一 下神父

道具*了。從右方小門進入神父房間。《拿取神 父的衣服和領圈》。



卡拉太太住宅(Cazaunoux Residence)



在門口,我訊速《把髮膠塗上髮梢,並且穿上神父衣服,賦上額圈》,看一看自己。倒遊算像"遊貌岸然"的神父!按個門鈴(對話選1)。關利過關!

這個 卡拉太太 選與不簡 軍,當我 (間及 Ca-



brit Sans Cor'時》,竟不明說而反開我知不知道。太小看我了(選對話2)! 〈再問她 Human Sacrifice 和 Real Voodoo Queens 以及 Voodoo Hounfour》,他終於打開心防展示一個邪惡手獨給我看,赞我爲她祈禱消除邪氣。當她收回時。我突然想到該留個模型下來。〈再問她 Snake bracelet ,趁她再把手獨給我看時。用胡邊黏土把手獨的形狀做個"記錄"》。



5

★破崙酒店 (Napolean House)



賭博神油(anna-bling oil 在他眼前晃了一晃》, 果然引起了他的興趣。和教到吧台旁晤談。我不 斷的告訴他,他的對手之所以會一直贏棋全是由 於賴此神物之助(對話選2、1、1)。没多久 ,拿了我給他的神曲後,山鄉果然順利穆勝而高 興得手舞足蹈,並告訴我觀察在我需要他時助我 一臂之力。(我把印有手購模型的點土拿給山鄉 ,希望他儘快解我複製一個》。



聖-路易斯塞圖(St. Louis Cametery #1)



 往右直走到瑪莉亞祖先之墓,果然她出現了! 我情不自然的向她傾吐數目來思慕之情,但好話 說盡,她卻絲毫不爲所動並迅速轉身跑走。

怖著失望及疲惫的身心。找踏著夜色回到書店。正準備上床入睡時。聽到門外似乎有人和葛 踏絲在爭執。"再見!葛瑞絲!" 我欣然引瑪莉亞入內。並把爾燈開闢按掉。相信今夜將是美好而難忘的記憶!



く待婦>





以便於找尋與曼之石的下落



 因而要限制每個人的行動。 而正巧野豬隊長率領他的手下 到來。表示他們不顧受廉與的 約束。而和樂觀隊長發生了口 角。在一準唇槍舌側之後。野



了。路上碰到的一些動物要記 得與他們多多談話。以獲取一 些消息。從原野上再經過艾拉 鄉侍僕們所住的小村莊後。利 夫一行來到了實石等門口。多



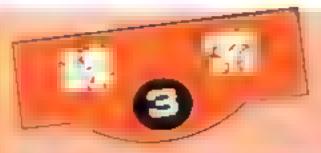
疑的艾拉那再加上丢了鼠暴之



給艾拉那的侍侯。或據爲己有 •對遊戲進行並無影響。】找 到艾拉那以後把金蘋果交給她 •原來那賴金蘋果是森林之王 從前還是一名士兵時。由前任 國王給他的出戰記念品。接著



交拉娜會打開花園的門讀利夫 進入搜查 *





 了鼠族的洞穴門口, 鼠族的看門員一副高高在上的樣子。不 太想理會利夫, 就像是台北市 監理所的服務小姐一樣。跟他

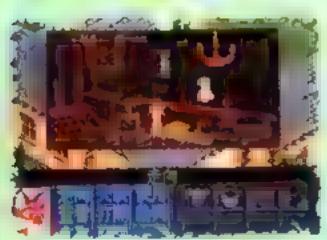


 宗管理員,而向利夫問問題, 記得幫利夫查手册回答他。接



着利夫再走一小股路便可來到 希斯特的房間。一開始和他討 論實看遺失的問題,接着利夫 告訴者斯爾位於神殿卷 節印和酸報的線案。可惜是利 於無法把腳印挖來,他也没時 問去神殿。所以他叫利夫去找 對紹實些看會。以便把腳印 製一份回來。但記得要把酸稅 交給希斯特看。





本來現金就不多,因此利夫打 算殺個價。想不到老闆乃不二 價的支持者,剛到手的千五塊 馬上又換成了一包笨重的石膏 • 利夫馬上經到神殿的犯罪現場,去製作腳印石膏模子。 商先把石膏放入木桶內,接 香體便找一些水和石膏混合製 成鄉石膏,帶去給希斯特看; 腳印模子,帶去給希斯特看;



把腳印模子交給希斯特後,他似乎巴經知道腳印的所有人是 離,但他不先告訴利夫,而要 他們先到野豬王的城堡,打採 打探消息,帶回情報才要告訴 利夫。







不得已只有硬著頭皮去野豬城了。到了城堡的大門。碰上兩位想刁難利夫的警衛。利夫和伊亞及歐克只好演了一場

戲用來欺騙警衛。最後終於從 入城堡内●走過一選串的長廊 核於來到野豬王的面前。 野豬 王身體抱在泥漿池中。明顯刁 鞭利夫,要利夫走入泥漿池中 才肯和利夫殺話,反正主要是 探情報 • 利夫和野豬玉隨便閒 扯一陣後,找個理由正要無關 時,恰好看到黃恩安全無事。 利夫也放心了。告訴奮恩一定 會把她救出來。正當要離辦時 ,利夫好像在泥漿池走路時碰 到了什麼東西,出了野豬城堡 後盤理券上的皮毛竟然發現了 - 只狼頭戒捐 = 他們就要拿狼 商戒指向希斯特交差了。當利 失告訴希斯特在野猪王的泥漿 池中找到了一只狼首戒指;希



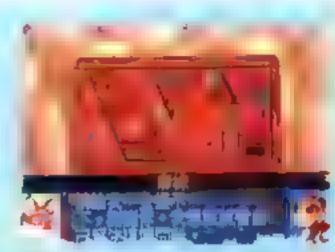




٠.

好捕光機呢?【摘光機零件為 饒片】記不記得雪貂工匠,能 修好大概也只有他們了?所以 利夫就去找雪貂工匠的玻璃大 師,但玻璃大師指出修理攝光





的名稱。所以必須找有博學知 職的風族智者希斯特問一問。 問過希斯特之後,才知道描光 機原名望遠鏡。而那般描的零 件叫透鏡。利夫再回到公會氣



問全知者有關於透鏡的事。於 是全知者才告訴利夫補光機的 修法也就是透鏡的製作法。 修法也就是透鏡的製作法。 任當然落在玻璃大師身上了, 過了一段時間玻璃大師回來告 訴大家說没有拋光粉的原料為 , 全知者指出拋光粉的原料為

紅點土、大家都不知道那有拋 光粉,忽然歐克說出了野豬王 的泥漿池富含紅點士。利夫不 得以只有再去野猪王的城堡了 。想辦法賄賂城堡門外的守衛

> 到野豬王前面和他說一些廠 話,趁機走入泥漿油中,利夫 踱身上沾了一些泥漿,利夫就 又找機會離開了 • 把紅點土交 予玻璃大師後,不一會見,他



就交給利夫一片全新的透镜了



拿到透镜後,利夫又朝向 泰邱的房子。去和泰邱交换地 圖。換完地圖後。出了門正巧 碰上艾拉那所派來的使者,他 婴我們把信交給艾拉那的姐姐 阿拉瑪,收下信後,利夫便向 野地行遊了。走著走著就來到



狗族的城堡。狗族王子定有兩 種方法可謂利夫而通過。一是 付費,工是脫突話娛樂他。很 可惜利夫早就没钱了,又股了 一大堆不好笑的笑話。所以就 被狗王子驅到監牢中 > 關在牢 中要想辦法逃出。否則無法完 成曆負的任務。就在此時利夫 發現地上有一個木碗 • 就用木 碗敲監獄鐵門把獄卒引來 + 發 現 獻 卒 是 個 老 好 人 , 就 向 他 要 了些食物及褐匙後。利夫發現



到有一面牆的一塊石頭是鬆動 的,就用繼湯匙去挖鬆它,但 仍舊推不動。一定是没力氣。 大概是太久没吃飯了。 勉強吞 下狗食後,集合三人之力,終 於把石塊推開了。不過由於洞 口太小,只有利夫能勉強通過 利夫在通過達道時 · 不幸掉 入狗族城堡的地下迷宫中▶過 了好久,終於逃出了迷宫,這 楼看來利夫只有單槍匹馬到野 地去搬教兵了 *





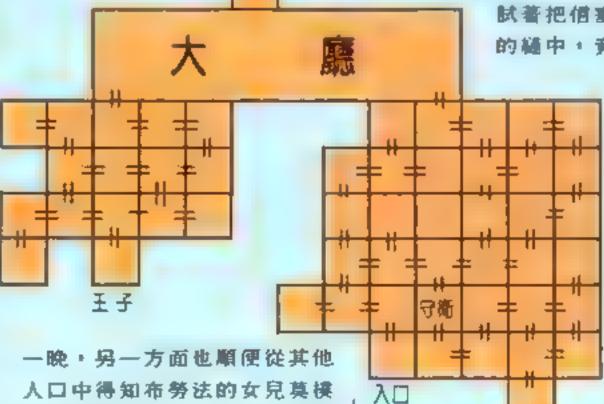


到了北方野地,不知不覺 走到地圖上印有一個帳落圖樣 的地方。以爲已經找到休息的 地方可以休息了。想不到出現 了一隻貓雙把利夫抓起來當俘 慮。利夫想想反正有休息的地 方,反而自願被貓抓起來,到 了猫族的舒區,見了他們的首 領 -- 布勞法。她答應招待利夫

某霸打不開的門

技膜回來醫治 = 早上利夫便 難辨貓族的營區向著北方的 一間小滑子走去。這應該是 艾拉那的姐姐阿拉瑞的房子 吧!利夫到達目的地以後,

> 試著把俏塞幾門上 的髓中 1 竟然被遺



人口中得知布勞法的女兒莫樸 受傷的事。第二天早上起床後 和布勞法談過,利夫爲了報答 布勞法,所以答應要幫她女兒





隻老貓丟出來。試了幾次後, 又把所有的門上縫皺塞住。終 於讓她自己把門打開了。利夫 進去後阿拉瑪看了信,脫了幾 句:利夫顧便問一問阿拉瑪附 近有無醫生可以醫治布勞法的



女兒,雖然回答是没有,但是 阿拉瑪知道一些民間秘方可以 教莫模,但她缺少某些要材, 要利夫去尋找。缺少要材分別 是貓薄荷,蜂蜜及針線。貓薄 荷就在北方的河口疆,再來是 蜂蜜,利夫來到一棵橡樹下發 現了蜂窩及一堆的蜜蜂,但走 太近又會被叮個滿頭包,科夫 見到地上有一些乾樹枝。心生 一計要用煙薫開蜜蜂,但如何 點火呢!他又走到採石場去逛 逛,看有没有可用的物品,結 果在那兒撿到火石片及罐子。 然後又回到橡樹那點燃乾樹枝 ・蕭走蜜蜂後・取得蜂蜜。 [記得要把火石片和僟湯匙廢掖 才能產生火」而當利夫走緩各



鹰的森林空地的某一鹰遇上了 商人蜜腳凱拉斯 - 源氣眞好! 他有實針線。可是利夫身無分 文。只好用狼首戒指和他交换 了針線。拿到所有的材料後, 立刻交給阿拉瑪。她馬上把藥 作好交給利夫,利夫馬上又趕 往布勞法的營區。去醫治藥模 。 利夫醫好了莫模,野貓族晚 上開慶功宴慶祝真樸復願,利 夫在此時順便要求布勞法幫忙 解教冏伴,於是貓族趁夜黑時 在狗族城堡的食物中下了安眼 藥,使大部份的狗睡著了,利 夫就顧勢潛入城内把同伴救出 來。一進入迷宮中, 繞了老半 天竟不小心繞到王手的房間内 • 還好他正在睡覺 • 且利夫兒 到他身上有鑰匙,便輕輕難到 床邊不使地板發出聲音【史瓷 克即Squesk地板發出的聲音】 就可從王子身上取到論匙了 ● 然後利夫就趕快去牢膊把同 伴救出來,接着就一起逃離了

城傑。



現在又變再度開始投降風 暴之石及浣熊的旅程了。但是 狼首戒指很重要,現在卻在蜜 腳凱拉斯那邊 - 要怎麼拿回來 呢?利夫在獨自旅行時曾在採



石場礦區内發現一些漂亮水品 也許強腳凱拉斯肯用水品機 回戒指。因此一行人又前往採 石場採取水品,當他們到採石 **爆拿水品時,利夫和伊亞用毒** 了力氣都拔不下來。最後強壯 的野豬歡克終於把水晶取下來 丁。拿丁水晶後。再向森林空 **地尋找蜜腳凱拉斯(凱拉斯不** 會固定符在同一個地方多走幾 個空地,就可以找到),和他 換回狼首戒指後,緊接著向北 方的峽谷走去。到了峽谷時利 夫一行不幸碰上了断路,伊亞 由於有一雙強勁的腿。所以很 輕易的跳過去,然後他們用繩

子搭丁一座繼橋大家才安全度 過•持續向北遊就看到 虛漏



口,一隻老狼躺在一般木筏睡 覺, 要給他錢或金子才肯載利 夫到北島。利夫遺時就把狼首 戒指交給他看,老人家一陣幣 **訝後:結果還是把一票人送到** 北島去、在旅途中也順便問得 關於戒指及有關北島上面狼的 **消息,但老狼就是不肯透顟浣** 熊的消息。



到達北島後・不知不覺來 到瀑布下,遇見一隻獨自生活 的母狼名爲夏拉,但是她叫利 夫不要煩她。利夫就又繼續走 到水壩 • 想不到在水壩那兒中 了黑爪猴人的埋伏,而被抓了

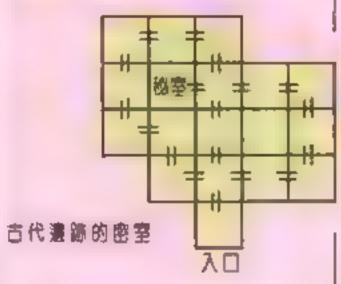
起來關在牢中。稍後有兩隻狼 以征服者的姿態來宣告利夫他 們的命運 + 後來那隻叫作邱達 的可恶浣熊出现了,利夫也確 定風暴之石是他齡的,當初推 斷果然没錯 ▶ 利夫們在牢中待 了一晚後,夏拉趁一大早黑爪 **缴人出去打搬時,把利夫他們 給放出來。选出牢後,利夫顧** 便在黑爪獵人的營區搜索一番 ,並且在酋長的營帳中發現了 一個古代紀念品就顧手把它帶 走了。雕開營區後在營區的東 方海岸邊的峭壁發現了一張金 卡!可惜没有縄索無法取得。 走著走著來到一塊像是機場的 地方。他們又進去東翻西找一 番。在某一間房間幸運地找到 一根銅索。在另一間的倉庫發 現一扇只能開一半的門。但是











把門拆了。裡面有許多機器, 利夫主意到有一個像腦鏡的機器, 打開它得到一顆似意池的 金屬小圖筒。整個島大約都走 選了,利夫又跑去更拉的某穴



拜訪她。和她交談時,注意到 她屋内有一藏閘門,門上有個 三角形凹痕。和剛才取得的三 角形裝置十分吻合。利夫就把 三角形放入凹痕中試試、没反 應!再把金屬團简放入三角形 機器中試一試,門動了。出現 了一條隧道,一直向前走,遇 到的第一座梯子是通往水壩頂 ,再繼續走碰上第一座梯子向 上爬兩層後,再見到另 座樓 梯・向上穏・再爬上一座梯子 就見到那隻可惡的浣熊邱達及 暴風之石。那隻浣幀一見到利 夫就帶著暴風之石逃了,利夫 趕上去追。一陣混亂中, 利夫 搶到了暴風之石, 為了怕又被 搶回去,便和歐克及伊亞互相 之間傳暴風之石,當伊亞傳給 歐克,歐克一個不小心没接到 ,而續暴風之石掉入水鄉中,







]王周孝

初在雜誌上看到本遊戲 1.1.3 時,第一眼的感覺就是 -- 怎麼會有長得那麼「奇怪」 的人物呢?結實的肌肉配上短 小的身腦(不分男女哦!)→ 構成一幅看起來不怎麼順眼的 畫面,所以也就不太在意遺個 遊戲。

後來,在一次偶然的機會 中接觸到此遊戲,此時我才發 覺當初的想法錯誤了。精緻的 畫面加上即時的戰鬥,這種特 殊的組合深深地吸引了我。尤 其是遊戲中的精彩動畫,更是 值得一看再看,曾聘朋友股過 動畫裡都配有生動的語音,只 可惜本人實在太窮了,所以實 不起音效卡,以至於不能一胞 耳福,真是一大應事呀!

雖然本遊戲也擺脫不了所 **酮的「練功」,但那特殊的戰** 門方式令人忘記了練功的痛苦 · 看著自己所控制隊伍和敵人 刀來劍往地撕殺,必要時就放 一、兩顆人球・那種感覺真不 是蓋的(必須在等級非常高的 前提之下,否則後果不堪設想

)、尤其是敵人死後,那血 淋淋的屍體更大大地激發了人 類原始的戰鬥本能,不像有些 遊戲一進到戰鬥畫面就你砍一 刀我還一劍的。一點戰鬥的氣 **氛都没有。如果敵人出現的數** 量多一點的話。就會看到書面 上呈現一片混亂的局面。根本 分不出敵我雙方:此時如果冒 然使用攻擊性的法衛,不僅敵 人受到傷害,連自己的除伍也 **曾遭到波及,所以在施法之前** 一定要先看好時機,否則落個 兩敗俱傷,到時可就欲哭無淚 7 .

另外,在戰鬥時假如敵我 雙方剛好被大石。牆壁擋住。 或是敵人被逼到角落時,你將 會看到整個畫面上下劇型地晃 動,好你正在進行著一場驚天 動地的戰鬥。當然,最後的將 利一定是屬於正義的一方(當 然是我方囉!),古人有云: 「邪不勝正」「邪惡的一方永 遠不是正義的對手。你說是不 是靴?



固志武將爭霸是我接觸 的遊戲中,第一個類似

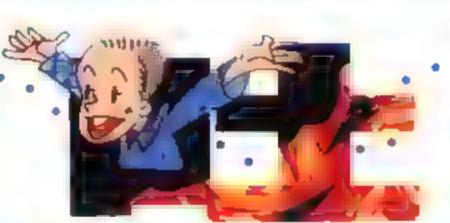
快打旋風的動作遊戲,號稱比 美一般大型電玩的流暢度,真 不是蓋的。玩起來有如重潔以 前玩快打旋風的時候,没想到 以往只有日本才能製作出的水 誰,臺灣竟然也可以達到,果 然可稱的上「日本能,臺灣也 能」

由於我並非是快打迷(脫 穿了不過是經嘗試之後,發現 自己的反射神經太慢了!)而 且對類似的遊戲也都抱著敬而 遠之的態度,拿到這個遊戲時 抱著姑且一試的心態,反正太 閒了,没想到就這樣一頭殺進 去。至於遊戲裡的語音提供了 玩家們的想像空間,裏面所聽 到的招式名稱總是限手册上的 有那麼一點點……很大的出入 ■ 離脳AI似乎並不是很高。只 要看好時機 1 打出無功後就會 看到敵將想跳過無功,可是總 **差那麼一點點而被打下來,然** 後便一直一直重複,我就在旁 遭暗爽(如果遇上典章更爽) • 這才是真正的加分關 • 還須 要去射小鳥嗎?

或許有其他玩家抱怨股曹 操不強。可是小卒出現的次數 多,我想除了每個人的招式、 勝利突聲不同之外,這正是設 計者加深人物特性的一個地方 以呂布如此勇猛的傢伙較偏 重單挑, 而曹操是出了名的狡 **榾之徒又是一國之主,打没多** 久就相了這才是應該的,你說 是嗎?









大宫湖 [

state batteritations approximation and sound

●周选要

想重前,在國小時玩過 紙上的大富翁,當時就 被這種間單又有趣的遊戲給迷 住了。現在上了高中家裡買了 電腦,便跑進電腦門市買了這 套遊戲。

比較了兩種版本的大富翁 , 覺得還是電腦的大富翁較好 。不但可以一人玩而且表現多 樣化, 使遊戲充滿許多變數。 不如下一步會如何?使臨場整 十足, 加上數首美妙動人的歌 曲, 讀過程不至於單調乏味。

排高模大度等著光額,卻看到 他們每個若無其事的經過了, 等走到時際好在率裡或醫院與 悲慘啦!不過想到最後克服萬 難,駕駛著實士回家和大水牛 相擁而立的情景,心情就非常 來。

制地紀第二部巨蛇之島

BRUCE!

世紀從不讓大家失望。 每一代的推出都是新的 **电程碑:即使是身爲糟集的「** 蛇島」也毫不遜色。懸髮的劇 情和華思的畫面。更興實的表 現:稱「蛇島」爲RPG中的翹 楚:一點也不為過。遊戲中增 加了許多體貼玩者的設計。命 **通沙稻便是一例。由通沙船是** 救命的寶貝。若聖者或其简伴 随亡,只要使用它,射侣之岛 的僧侶們便會趕來教活死者。 所以有了它。繃帶、醫療藥水 都可以丢了:又命通沙局也是 遊戲初期來往兩座大城最快的 交通工具,雖然那些僧侶技術 不好,不能隨心所欲,但將就 使用吧!所有法術以隱身術最 好玩。雖然不能馬上剋敵致勝

記得剛到 Monitor 時,身 無分文 : 便接了葬儀社的工作 ,運回一個守衛的屍體,便可 赚得 100 元 (Monetari 單位) 高時想這有何難,竟然有凱 子要付重金請人。後來經過多 次戰鬥後,得到很多多餘的物 品,要賣又賣不掉,遂放在城 中看是否有人要,但經過的人 卻都不屬一圖。接養又殺了下 毒的 Lydia 和間線 Simon I 任 其屍育在城中放著,也没人過 图·遗時才知原來 Monitor 的 人都很媚,對地上的東西都懶 | 得去看也懒得去動,是以浆儀 社老闆才要以重金請人搬選解 100

整體而論,蛇島並未有什 麼大缺點,操作方面也由其資 料片「銀色種子」的熟體補其 ,使玩者更得心應手,若硬要 挑其毛病,大概也只有那太 於直線的創情讓人無法放射, 以及令人討脈的Ugodge的話, 數迎你隨時來蛇島走走。



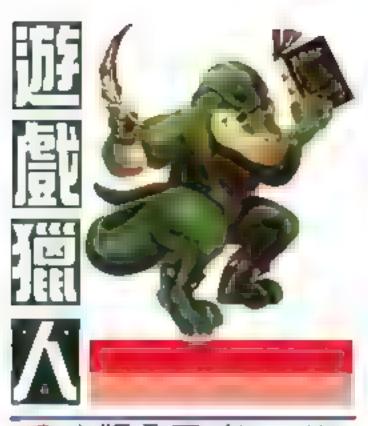












●出版公司/松 崗本文作者/兪伯翰



來德力難敗經濟不知



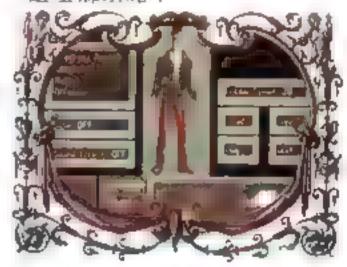
最接近 IRDS 的泰迪星(TA YTB)上找個東西來支付他的稅單。



爾飞的IPSS

遊戲的片頭那段 3D 動畫 的部分做得還不錯。尤其那數 代表 IRDS 的太空船,就知道 IRDS多麼關道了。炒鰊也應在 的整個作品中,某些地方的小 創意還不錯,就是做得有點不 完整。像是眼睛圖示,只要是 眼睛所拂過的地方,均會顯示 在左下角的一個框框内。選項 中還有一個放大幾圖示,把放 大镜移至物品上面,按下左键 便會出現物品的詳細敘述,神 奇的事情就如此發生了。各位 有没有覺得其實這兩個選項可 以合在一起呢?爲什麼要先用 眼睛找目標物。再用放大繪取 得詳細敘迹呢?眼睛圖示還有 一個更加有趣的地方,左下角 那塊區域只是將遊戲顯示區域 切一塊下來而已,起碼眼睛播

的地方放大一下吧!要不然直 接看遊戲顯示區就好了,何必 這麼麻煩呢?



声台姓代亚粹主義

遊戲中所得到的任何物品 可以自由放置在物品區的任意 位置上,物品間也可以重疊。 給玩家一些叫自由的空間。左 下角那塊除了可以顯示眼睛所 播過的區域之外,當我們使用 走路的圖示時,就會出現一份 附近的地圖,標示卷所有可用。 的出口,我們可以直接在標示 出口的而殖上按下左鏈,傑克 便會自動走向出口,即使那個 出口仍然還没出現在實面上。 在圖示的下方有一個狀態按鈕 (STATUS)除了存取檔、脫 離遊戲外,還有可調整對話速 麼的選項,稱爲 Bubble Speed ,因爲於賦也來在的對話有點 像漫畫的表示法:把對話內容 用橢圓形框框起來指向說話的 人。而遊戲中的對話系統讓筆



與人物對話書面

者看起來不太習慣,對話的顏 色實在和背景太相近了,再加 上對話中又有關幾字,但又不 像 Windows 有 Back 的選項,對 話一多就亂了,不過道純屬個 人思觉。



酒泗山蚌旱非常

筆者的遊戲進度十分縱侵 ,除了對話内容有些廢話之外 ,謎圈也有點 7 - 我用玩完命 源之手的時間--五小時,母無 也凍狂還完成不到百分之十。 其實遺和筆者的習慣也有關係 因爲炒賴也應程美工所用的 顏色偏向暗色系(筆者較偏好

活麼一點的顏色)。加上背景 晝面相當普通,使得筆者缺少 一股玩完遊戲的慾望,進度才 會如此緩慢。另外遊戲的故事 内容及目標不明確:赚取金錢 以償還積欠的稅收,目標太大 了!所以引不起我的興趣,也



男人的天堂?

国於遊戲的音樂和音效方 面,筆者就無從報告了。爲什 飕呢!因爲筆者所使用爲 Maur 和 Pro Audio Spectrum 16 無論 選餐薪卡取 Roland 都告訴找無 法安裝聲音驅動程式,所以只 能選擇 Adlib · 看來炒煎也瘫 狂貝承認 Creetive 和 Roland 原 厳的產品。而關於此點遊戲 手 册安裝部分,卻隻字未提,只 說明安裝要下 Install 的指令 * 接下來按照發幕指示進行。 一 本61頁的手册,對於安裝設定 及啓動竟只有短短的三頁 • 不 通聽了 Adılb 的音樂之後,結

果還是把音樂關了,不是因爲 難聽,是因爲感覺有些刺耳。 而說到手册的前31頁,全都是 傑克的自述。他以輕鬆及自以 爲幽默的口氣敘述他的故事。 故事中當然包括一些我不太了 解意思的語句。



亚丰滋真何坠集在社?

游戲本身及手册中充滿了 不少美國式的笑話,以我們中 阀人的眼光去看並不一定好笑 ,完全看各人啦!炒账也燉狂 遗部遊戲並不適合冒險遊戲的 初學者,因爲一定會應處碰漿 對胃險遊戲有一股縮狂的愛 好者倒可以試試,玩者必須記 住「你必須付獎」這句話,在 避截中所赚得的任何一份货。 都非常有可能落到銀河稅收通 吃局的手中,所以一定要拼老 邰 抓住任何赚錢的機會。 什麼 『 你間我 要赚 多少 髮 才 可淵 價 " 除非你先付链,否則我不會 紀!



爲了轍付稅 歌・主角質 著生命危险

到魔探險赚錢,美式的 **幽默總是出人敵料・風** 趣的對話有點難度的謎 題,雖然操作選項以簡 易的圖形顯示,但玩家 力。

阿

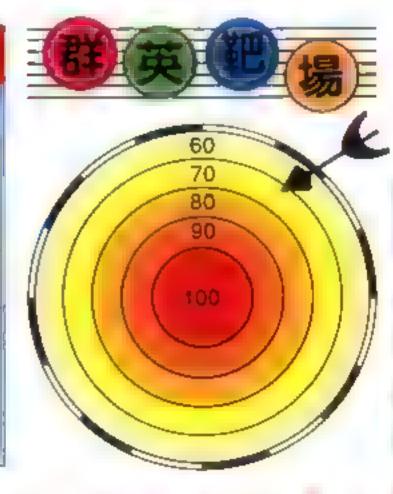


除了畫面是 還算漂亮外 • 這遊戲實

在沒有什麼突出的地方 遊戲裏有些謎題的設 玩者的會心 樣的一個曾險遊戲實在|險的玩家。 不需給予太多的注意。

遊戲對話中 充滿美式幽 發作常,煙

灰。 畫面 計不太合理,使的遊戲 風格偏向暗調處理,解 **難度一下提高不少,這**| 謎部份並不適合初試管

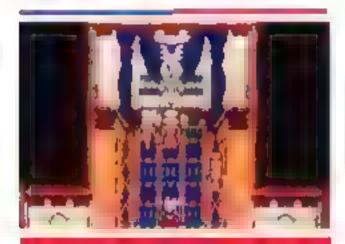


遊戲派人

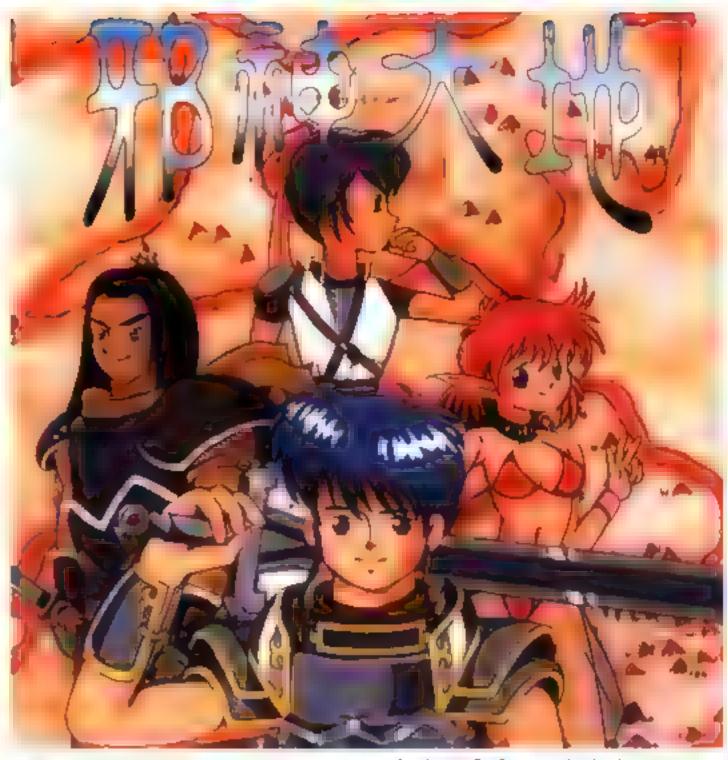


●出版公司/精 訊本文作者/ALEX

一個風雨交加的雕戲夜 一個風雨交加的雕戲夜 一個人類科養雙手(不是 中風,而是心中感念大有為的 台電公司未稱此良機斷電。) 將熱騰騰的遊戲安裝到頭碟。 一路平安的遊殺到對印城, 有欲能不能之勢。



自見國王 接受臺灣



慧」竟然高得要你重新载入遊 數進度…我啊…

筆者盡力解除上述單一事件所可能引發的先入爲主備見, 等望以下的論述能不被影響 • 阿門 1



上月 河南田坡府王城

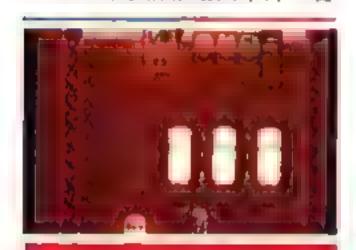
各城鎮中人絕大部份的對 話並未隨著進度而變化也是敗 筆,例如發明者之村裡的老人 皆魯貝特:「發明成功了,快 去使用看看…」與南格普斯線 的「我是村長、這是你們要的 傳送器。」等等,對話十次也 給了十次!在筆者接觸過的中 文角色扮演遊戲棚,這是較少 見的。

再如龍王洞窟的龍王嬰的 明明是「勇氣項練」,可是在 [編羽城拿到的卻是「勇氣戒指」,「不知是筆級還是蓄意製造 整疑?」



美各種妖魔打鬥畫画

相對的,「邪」片也有幾 處表現值得稱道。遊戲中可終 遊於各大陸城鏡的「飛龍號角 」,與一個TAB鍵即可叫出的 遊戲世界地圖,幾可與國外著 名數實險遊戲相媲美,這兩個 和器的設計,堪稱巧妙的避開 強迫練功之嫌。



到旅店休息。教復生命力

是一項極為體貼的善學 *

對於陌生人能一眼瞧透你 的心思或看穿你的行囊,你會 不會心裡發毛?

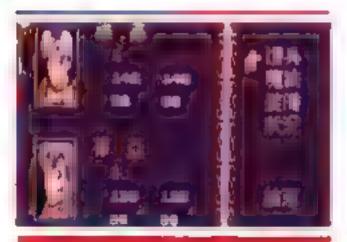
「邪」片針對上述疑點的 處理方式則突願缺乏一致性。

當主角分別從爾基斯城諾 斯王子與弗里基亞城的國師手 裡取得各半的騎士之綸後,再 到老人湖窟尚来閉门時,老人 已將騎士之論結合好了;而在 魔法女洞窟裡,主角維得尚未 出示得自亞地加坡的雕體之珠 時,吉妮絲德拉早已迫不及特 的要去教王子。

設若遊戲能保持如此的一貫性倒也罷了。可是不然。當 供便對者洞窟得到賢者嘉特 所給予的青玉後。再來到惡魔 洞窟時,卻需選取「進具」、 「使用」及「青玉」才能打開 惡魔之門!!

或許是孤陋寡聞吧?迄今 筆者所接觸過的國內、外角色 扮演遊戲裡,上述的前後自相 矛盾情形尚未曾得見。

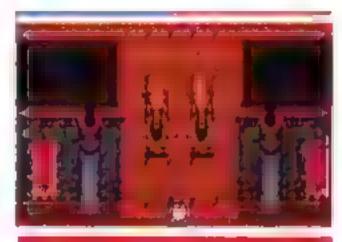
遊戲的音樂及音效表現平 平,並無特色可當。採取 320 × 400 256 色模式,幾座迷宫 的配色頗爲可觀,唯獨軟門畫 面的敵方星馬賽克的矇豔模糊 較不對害。



,女主角之居性表

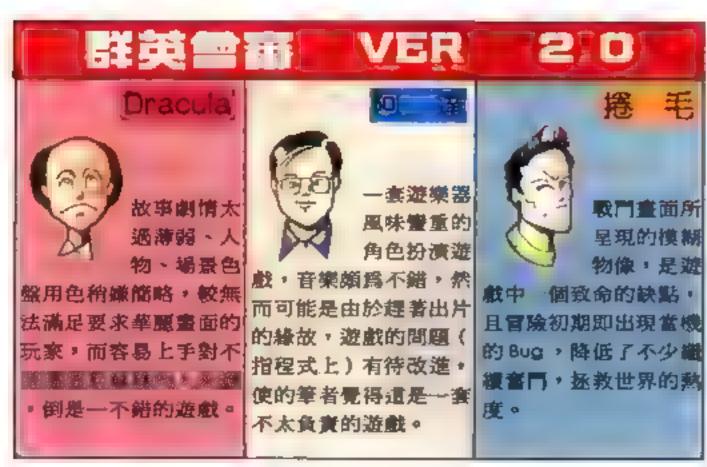
如果要以困難、適中、簡易來爲「邪」片定位·筆者選 取適中,而其中近半的難度是 在於戰鬥練功。要對付天空之 城的塞斯頭盔,最好線就等級 三十以上才不致死得太難看; 而在陷入封印城的希望之鏡前 ,先惦惦有無四十等級的斤兩 ,否則會不知怎麼死的。

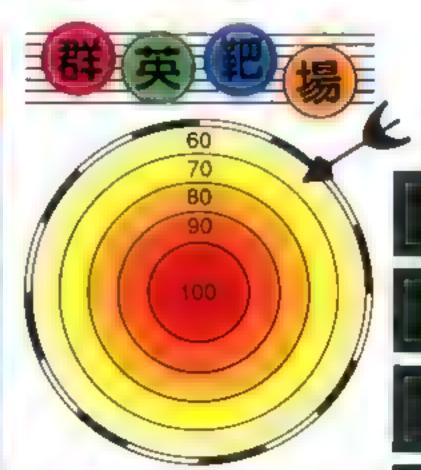
怪獸的遊型頗爲多種,就 是攻擊力與生命力太強靭了, 如果企圖借由練功升級以爲克 如果企圖借由練功升級以爲克 制之道,那算是打錯算盤珠子 唱!因爲怪獸們會大手牽小手 一給他們(維德等人)好, 們(怪獸)會攜卡好!頗夭壽 骨!



财印编

如果玩家們盛夏有空,想 打發時間渡網書,「邪」片是 部尚可的消暑小品。



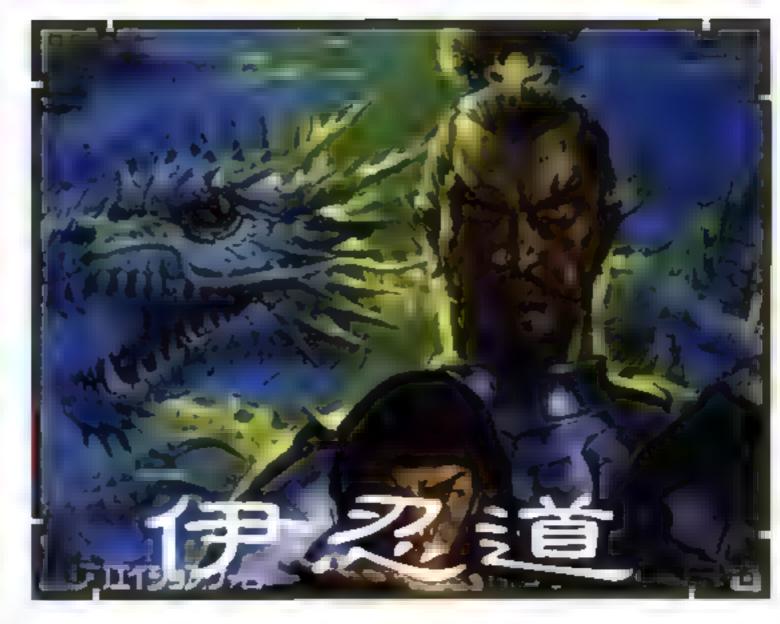


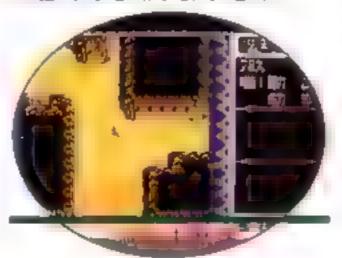


●出版公司/第三波 本文作者/T.M.C

府時代是一個戰數讀漫 的時代,也是人材輩出 的時代,它曾孕育了如武田信 玄、德川家康、織田信長、豐 臣秀書、伊達政宗……等叱吒 風雲、不可一世的人物, 其中 又以織田信長的一生最高戲劇 性,自小就擁有超乎常人的思 腺、維才大略的心胸及其獨到 的眼光,終於造就了一番輝煌 的事業,最後雖然和三國時代 的曹操一樣。未能掃盪所有敵 人,但也同樣地爲國家統一葉 定了堅固的基礎。所以日本有 許多遊戲都是以遺位高有傳奇 性的人物爲主角,而伊忍進也 是以一個發生在信長身上的眞 實故事做爲背景。事情是發生 在天正9年(西元1581),與 伊賀人民有宿怨的織田信長。 突然下命令大辱入侵,憑著他 鷹大的軍隊,長驅直入,使得 伊賀遭受到前所未有的打擊。 不但全境化爲焦土且到慮屍骸 選野 , 與是滿目瘡痍 , 不忍卒 **路。伊賀忍者也因此幾遭滅絕** 「而玩家即是扮演僥倖存活的」 忍者,爲報仇血恨與復興忍術 而奮鬥。

遊戲是從天正十年6月信 長過劫一即歷史上有名的「本 能寺之雙」開始,話說信長不





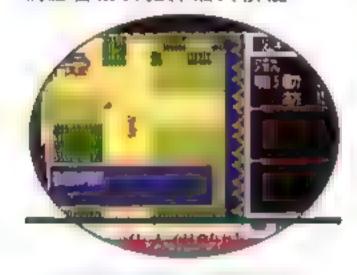
內一容

伊亞迪是 個國家色彩相 當農學的遊戲。它將日本特有



當主人務的等級相遇?級 後,將陸續會有一些慕名而來 的人想做你的伙伴。但可惜的 是你並非獨霸一方的君主,你 只是個身負血價準備報仇的忍 者,所以你只能收容二位**幸 運"的人見。而那些被你拒絕 的可憐人(除了蕾伊與百地丹 波有點修養外) 皆因受不了如 此打擊。在愤怒羞愧之餘。遂 備對你行兇,以消心頭之恨。 只是不打便能,真正一動起手 來,全部都是些肉腳,除了這 些没是眼睛的之外,讀有就是 那些有眼不識泰山會在你往返 城鎖間攜截你的炮灰,說起那 也不自量力的小賊,雖然煩人 ,但因好欺負,所以也可用來 增加點金錢與經驗值,不過:

在遊戲之初,奉勸玩家選是少 浪費時間爲妙,不然當你在開 戰數十回合後,終於擺平對方 ,所得到的僅是令人吐血的收 獲(金銭 8 元,經驗 7 點)時 , 順掛……。



遊戲中除了普通商店外, 還有酒館(供人打採消息)、 占卜店(查採敵友動向)與遊 戲場、當舖。將當時的社會形 態充份的表現出來。

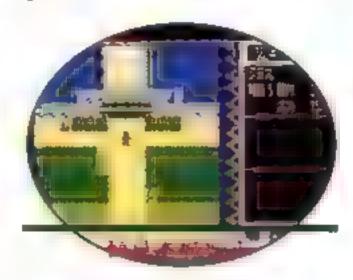
另一個重點則爲修練場。

對地理位置不了解的玩

家来説・進行冒険可得

婆多費些時間。

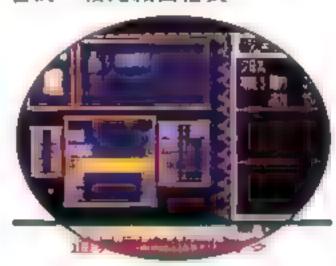
全國共有十處修練的地點,像 劍山、大島、筑波山、阿蘇山 ……等,雖然每個修練場標榜 訓練的項目不同,如:定力、 武力、法術……。但說穿了, 只是讓你升級,升級,再升級



在修練的漫長路途中,於 金銭允許的情況下,最好不斷 地採購新式武器,使忍者與同 伴們能轉發揮實力,否則,你 就明白何調以哪擊石、螳臂擋 車了。

戰鬥 📵 部份

在統一日本的假像中,因為你並非諸侯的家臣,你是背負整個伊賀族榮辱也是伊賀的最後 希望,所以不要忘了你唯一的目的--發死織田信長。



你必須先使任一君主攻入 信長的大本替~近江的周圍四 個地區(越前、美濃、山城、 伊勢)之一,這樣你才能夠突 破對繳,進入安士城與信長決 一死戰。

整個戰鬥過程與費面,並 無任何特殊之應。較不習慣的 是戰俘的應置並非由玩家決定 ,而是由你效忠的領主審奪, 當看到千辛萬苦捉來的敵人。 竟被輕易的放走,實在……。

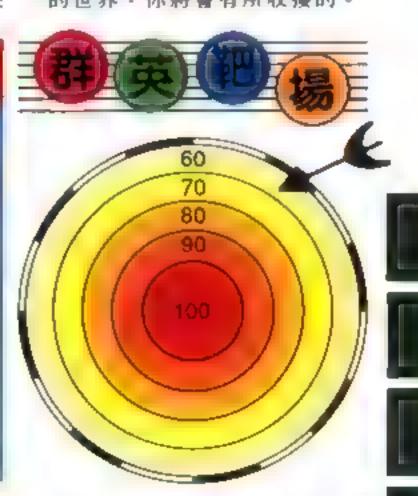
結()論

伊亞進的外表與現今強調 禁聞、唯美的風潮並不符合。 但它卻是一個遭有內涵的遊戲 ,如果你對忍者有所好奇。甚 至德往,則推薦你遊入伊逸進 的世界。你將會有所收獲的。



失敗之作。當然遊戲內

容仍保有其原有的水準

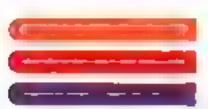


在…

片在撤面上的表現,實







酒

底戰爭



有 没有人想過在海底關飛機呢?看起來似乎不可 機呢?看起來似乎不可 能,但是「海底戰爭」卻使得 關潛艇像關P-16一樣,只是聲 納取代了爾達,魚體取代了飛 彈。不過竟然有水中火新的設

本文作者/Guderian

計·倒是挺新鲜的。而且玩家 也不用擔心失速。甚至可以靜 止下來等待打擊敵人。老實說 這不是一個傳統的潛艇遊戲。 可以說是飛行模擬遊戲的水中 版,但因為創情設定在2050年 ·所以有很多假設使得遊戲比較合理。例如潛艇的速度可以到達 100 節,也許人類永遠遊不出 100 節的潛艇,然而那是五、六十年之後,離又能預料呢?

音 滞作

「海底戰爭」把以往必須 團隊合作的潛艇變成了軍人攻 擊潛艇、高速、操作簡易是遊 戲的特色。雖然 100 節對飛行 迷而言並不是什麼了不起的速 度,可是在現今最快的可需發 級潛艇也不過60節的情況下 □ 那就很不可思識了 + 武器配備 當然有魚雷、水雷、千擾器。 又有了水中火箭及返弋飛彈。 甚至有所謂分子光束火箭系統 (好像不是在水底作戦的樣子)。以往分散各處的魚雷室。 整納室、導航室、全部集中到 了駕駛艙中(反正只有你一個 人 駕駛) •操作和飛戰鬥機沒 什麼兩樣,上下左右將準星貓 华敵人,然後按鈕發射,習慣 飛 行模擬的人應該可以很快進

人 狀況,在各個任務中去獲取個 人的光榮。



貳 故事架構

遊戲完全是一種假設,假 設水中科技的不斷進步,未來 人類完全被經濟力所左右,因 此隨著大企業在海底採礦上的 衝突而架構了這個未來的海底 備兵戰鬥劇情。除了基本的訓



不要以爲你玩過像「死亡 潛航」這一類潛艇遊戲就代表 你會在「海底戰爭」中成爲老 手,這是完全不同的戰爭。以 往的潛艇要潛望鏡並關整魚雷 射角來戰鬥,現在你必須像開 F-16 一樣把瞄準器的十字對準 敵人,那代表你的操控要很好 才行,因爲敵人不是像以往盡 度十幾節的簡鉛,而是可能和 你一樣時速 100 節的單人攻擊 潛艇。特別是在水中戰鬥聲納 並不如在空中使用雷達那般準 確,加上變溫層的設定,也許 你連自己怎樣被幹掉的都弄不 滑楚!控制你的噪音量:小心 使用主動聲納,隨時使用各種 视野來觀察 中因爲敵人往往 昰 在你的六點鐘方向來偷轉你(要是有裝後視線就好了)。

這是一個不能的嘈試。在 水下打飛行戰鬥,不過遺憾的 是畢竟水下的視野不如空中, 筆者對傳統的潛艇作戰有份執 著,對現代這種要求辭音,玩 捉迷竇式的遊戲是鮫不苟同。 然而無奈今日的水下已是如此 ,也許到了2050年的海底戰爭 會如遊戲這樣的情境也說不定 整體而言,遊戲的一些蟲場 動畫處理得很好,音樂及音效 也不錯,雖然在執行任務中有 時會比較疏忽音樂,但絕對忘 不了被命中爆炸時的聲響 * 這 有點像是陸空戰將的水中版。 但是畫面的感覺是太陰暗了。 學竟不浮出水面也無法要求太 多(否則反而就不慎實了)。 基本上雙有豐敏身手的人比較 適合這個水下模擬遊戲,然而

若不能冷靜接戰那麼死於敵人 **暗算是常有的事。登纳的接觸** 一直是水下作戰很重要的一環 如何能先找出敵人所在並予 以打擊是求生之道 + 如果你的 潛艇受損、武器及變納系統應 該是優先修護的選擇。否則敵 暗我明想不死都很難,把漕艇 作戰變成是像戰鬥機空中護門 一番大概是這個遊戲的主要精 神,至於玩家能否熟悉如此的 潜艇作戦就因人而異了,唉! 又陣亡了,重來吧!





群東

Dracula



未來時空的 戦鬥形態,

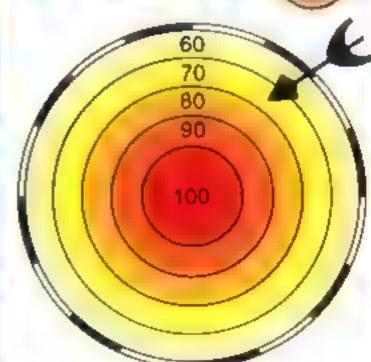
較特殊的:武器設備 • 船 **艦操控並無未來感,讓** 玩家覺得僅是另一漸輕 作戰遊戲而已。

許久不見的 深海潛艇戰 争・道次加

上漂亮的畫面、驚人的 音效和選算方便的介面 , 遊戲本身具有相當的 可玩性。喜爱潛艇模擬 遊戲的人,可不要輕易 錯過。

類型在模擬 類遊戲中比 較少見,應

屬於水底飛行版。聲光 效果處理的嚴具水準。 對於喜歡當鳥兒的模擬 玩家,嗜試一下深海遊 遊也別有一番風味。





●出版公司/第三波 本文作者/T.M.C

元1534年,一期巨星戡 九 生於尾張織田家・遺個 乳名爲吉法師的小孩,於26年 後成爲日本戦國時代最具潛力 的武將。相信,只要稍徹了解 日本歷史的人,應該知道曾經 有過一個戰亂類仍、人材濟濟 的戰國時代,而其中裡面最閃 瓣的巨星正是織田信長遺號人 物,因爲他是胼戰國時代的衡 突帶至最高潮的人。也是第一 位有野心且具有結束這個紛亂 不安時代能力的人。武將風雲 錄就是以織田信長爲主,並深 度刻畫戰國時代的策略遊戲。



1 操作介面與指令



·都能很方便的來進行,絲毫 没有 #操作的問題。

現今的遊戲似乎都有朝向 全面滑鼠化控制的趨勢。不再 像從前總是手忙腳亂善實方便 不少,但不禁令人有些擔心。 提否以後的人質的會長的和 8 丁一樣?

10 内政部份

雖然Koei公用每次的内政 指令都不少,而且随著遊戲次 數的增加:指令的種類也愈來 愈多。但往往充其量的只是爲 了疏解玩家重覆指令的善悶。 本身並没有很大的用處。例: 在三回之 # · 只要你多找些额 子結盟,在收穫季時拚命向他 **們索討。其結果將比你辛苦耕** 耘的收穫還豐碩 ● 而在武將風 雲錄裡。只要充分利用買低賣 高的技巧,將會赚取稅收的 2 ~ 3 倍。且當你不理民生疾苦 一昧窮兵輩武,導致戰禍逮達 、 民怨沸膻時 , 只要施與那些 草芥之民一些好嫩,他們就會 死心堪地的效忠你,即使你仍 一時不察、造成地方暴動、也 完全不用擔心會掀起革命風棚 • 你大可放心的端坐龍頭椅, 腳踏虎頭皮,強購兵馬槍,橫 渡關山頭。

17 戰鬥部份

过一代的兵植特性表現的 更爲明顯,尤其是錦兵的威力 ,费撣的淋漓盡致,以往在世 長之 野蟹 🛛 中的一躺走天下 🤈 已不復見。而且因爲鎮較攻擊 力的強化。使步輸隊的多事成 爲左右戰局的關鍵,尤其當你 孙璐守方時 - 更佔盡了絕大的 優勢,往往當對手選在苦苦撞 擊城門時,你已經將其打的體 無完膺,消使他們抱頭鳳竄了 : 不過。相對地。想要攻城掠 地就更不容易了 = 另外,此次 的微兵指令,並無限定一次可 招多少兵(只要有錢),所以 |増強単力較容易・戦火更爲猛 烈,而遊戲的節奏也更加緊凑 再者,在米權充足的前提下 城堡戰可一直持續,較符合 填實情况。



写 茶 道

遺次除了以往呈現戰國時



代浮面的武門與戰爭, 選深入 描寫當時的社會文化,其中最 具代表性的當闢茶道了。 這是 **武將魚拿舞的一大特色。也是** 和前幾代最不相同的地方。茶 道在那時除了代表崇高的藝術 與修養外,並變相的成爲一種 政治工具。當時有些領主就利 用那些参加茶會的富商與業界 代表當線民。以探知一些重大 悔報。

參加茶會的臣子:會提高 修養並即與朗誦二句詩、相當 有趣,但可惜的是。本遊戲並 未將蒸進的精神充份的表現出 來,使其淪爲收買人心的工具



四 音效與畫面

武將風雲無的聽覺效果: 做的還不錯,其中有許多首曲 **予令人感覺氣字恢宏,相當符** 合此歷史鉅作。且背景音樂還 随著領主不同而有更替ュ使人 覺得很耐聽。

至於實面部份,則令人更 爲廣撼·因爲遺是 Koei 公司史 上第一部採VGA糟製的遊戲(但在台灣・則以三國友 ■ 搶先 推出)。基於過去費面燉理的 功力,這次出學果然不同凡書 ,精緻度大幅提升,配色依然 犀利,整個的感覺相當好。

17 結



這一代相較於上一代做了 許多的改變,如:突旋事件的 增加(使趣味性提昇)、某些 **皇數的上線調高(使發展的空** 間擴大)和角色的生動化(忠 蔽度未達 100 的武將,有時會 主動要求任務) (個性化(即 使忠誠度巴達最高點 + 但個性

與你不合的仍會叛變或是武將 心爨原主且對你的忠誠度太低 時,會乘你賦與他任務時行劃 你)……等。令人感到煥然一 新。



雕然三國意、武吉思汗。 與性是之時望系列並稱為光榮 歷史三部曲,但參養光榮(Koei) 是日本公司, 很明凱地 • 信長系列一度是他們做的最 好萧快的一部 * 所以武将尽食 雠適合推薦給那些熟衷此道的 玩家,而且若您尚未嘗試策略 遊戲或從未玩過 Koel 公司的作 品。則希望您能由本遊戲開始 著手 : 你將了解爲何光榮公司 能夠在策略遊戲中屹立不搖。





KOEL 公司 一貫的策略 遊戲・鬱酊

比起一、二代精緻許多 ,遊戲雞度亦降低不少

上手容易,唯電腦 AI不高,遊戲進行模式 久的萬年界面了,但只 · 變化太少 · 要統一整 要你不介意 · 本遊戲選 **個日本可得有耐性。**

阿

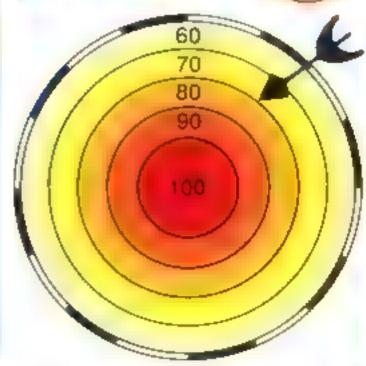


比起前 代 來說・武將 風雲錄加進

了許多的人性化考量。 使本遊戲更具可玩性。 雖然仍保有光榮行之已 是蠻不錯的。

劇情之來龍 去脈雖爲衆 人所熱知:

但在 KOE 的不斷創新 下,選是讓許多熱衷此 道的玩家投入這段群雄 割據,紛亂不堪的歷史 **戦争中,而樂此不疲。**

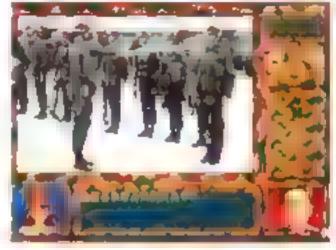


●出版公司/新藝本文作者/勇者無敵

華民國是個備戰國家「 中 所以正常男子到了服役 **年齡都必须當兵。相反的,在** 大部份的國家,除了真的有保 偷闖土理念的年輕人,或是不 當兵便要當賊的人士來說,其 他人實在不會無故跑去當兵(道是微兵和募兵不同的地方) 當兵對某些人來說是夢臘。 但對某些人來說是夢想。而新 够公司推出的太弃日化。正是 - 個以當兵爲主題的遊戲,也 許一些當完兵的朋友可以尋回 →些回憶 • 未當兵的朋友則可 以有個心理 集備 =

首先聲明,筆者並未當兵 連成功卻也沒上過,所以反 而能用一種單純玩遊戲的心態 來玩• 朱兵日記是一個典型的 培育遊戲,故事說主角收到兵 取,被編入部隊中,服那兩年 的兵役。可以說在衆多培育遊 殿中,劇情嚴眞實的,甚至是 大部份的男孩子都會碰到的。 兩年兵役中,你要先到新兵中 心接受訓練、當訓練完暴後。 便分發到隊伍中。時間方面兩 年分爲 104 個星期, 每星期七 天,每天可以做一件事。星期 **六考試,星期日休假。如果考** 試不合格則會禁足・取銷休假。

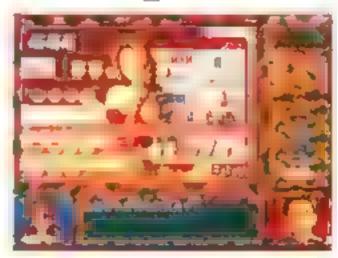




和興富的服役不一樣的歷 大弁日記中清一色是陸軍・並 没有其他兵種可以選擇。另一 方面遊戲中要進行甚麼訓練。 都是由你來選擇的,不管是在 訓練中心還是軍中都一樣。 諡 也無可厚非,因爲畢竟是遊戲 ,如果不能由玩者選擇訓練項 目,則遊戲便無任何可玩之獻 •因爲無法控制想加強的關性 亦如其他培育遊戲一樣(美 少女夢王場加入了RPG 在内。 **惩狂醫院加入醫事模擬)而太** A B & 則加入了格門遊戲和戰 略遊戲。加入了別的遊戲成份 是爲了使遊戲變得沒那麼單調。

接下來從各方面評論一下 這遊戲的優劣·大兵日紅在靜 態的部份用 SVGA 來處理·而

且大部份都是用導人拍照再辦 描。某些人士對這種處理方法 反感,因爲覺得太省功夫了。 但筆者都認爲省不省功夫是 回事。遊戲表現是否得當才是 重點。再說照片是否拍得好並 不是每個人都做符到的,就算 用傻瓜相機也不見得就能掌握 角度、鏡位、距離等細筋。到 底遗些照片從那裏拍來的?正 常來說單中應不許拍照,但遊 戲中的圖不但非常清晰,而且 非常像真的。 嬰拍得到這種順 片有三個可能,跟單方做好協 定·或是自行用道具來拍,再 不然就是跟拍軍事電影的公司 合作。到底如何則不得而知了 · 畫面動態部份 · 則改回 320 × 200 256 色 •





流暢度來說還不錯,但每 到實戰演習的時候,整個流暢 度便降下來。可能是因爲對方 都是千軍萬馬衡過來。加上筆 者領導力極低的關係。說到屬 性,跟一般培育遊戲比起來, **火森日此簡單多丁,只有簡單** 的幾個 • 跟奏少女夢工場比固 然少许多,就避同是阀産的藏 狂醫院比仍是少了一點。



遊戲性來說,太森日於較 爲簡單,據一些曾服兵役的人 士說,當兵就是這樣子,訓練 休假、演習。也許是遊戲設 定太阗實了→只有兩年的兵役 正常來脫,升到上士已是差

不多了, 使得成就感方面大打 折扣 • Dracola 叫我嘗試能否 當上國防部長,但筆者嘗試仍 是失敗了,何布則說如果兩年 兵役就讓你當上國防部長。也 未免太畸張了。 筆者也覺得有 道理存在 * 於是每次玩的時候 ,便拚命加強體力及敏捷度。 以便在刺槍術的考試中戰無不 勝,也就可以兩星期休假一次 ,並和喜歡體力強的福利社女 生約會。以筆者的經驗。射擊 經驗太離了(筆者能用背鼠竇 圖,仍没法利用滑鼠作有效瞄 準),而演習竟是十個星期才 有一次,除非你對其他兩個女 生有興趣→否則級練其他脳性 只會浪費時間而已。另一項缺 點則是結局的時候,只秀出幾 **报靜秘畫面,其内容完全是用** 猜的,這點會使玩者有一種『 無剛頭」的感覺。根本不知常 了刚年兵爲甚懋。(也許真正 服役也是如此罷)。嚴後一項 要提出來的缺點則並非太森日 起才有,而是大部份獨立公司 的毛病 -- 手册 • 手册中完全没 提到玩家最高目標,到底能當 上甚麼?如美少女可當女王。 **惩狂醫院是院長等。使得玩家** 不明目標所指,手册中人物資

人覺得手册和遊戲根本無法結 合在 - 起。而遊戲中的角色真 窗名字也没有在手册中出现: 而使人好得製作不夠搬踊,(如 7 GUEST 都會交待誰飾滴誰) 0



整體而言,這是一個沒什 歷過失,卻不夠精彩的遊戲。 問題出在企劃上,企劃如把遊 戲定爲專業軍人,發揮的空間 反而較大。過份的眞實歷其敗 筆,學竟遊戲總有部份是幻想 才有意義,希望製作公司可能 在週方面多下功夫。最後,筆 者希望男女主角的親熟鏡頭多 -點會較好!起碼能親個嘴兒 嘛!(就如辟邪記一樣)。



狂英無用

Dracula

軍中特有的 專用術語加 上反覆單調

的操練,遊戲設計公司 解析的質人畫面,有趣 掌握了軍旅生涯的精髓 的對話。遊戲內的事件 , 讓玩家體會一下當軍 雖然略少 * 然而整體而 人的滋味。質人參與演 言還是置有一定水準。 出是不錯的構想,可惜 算是有趣的消暑清凉小 只有靜止畫面。



這是相當簡 軍的策略遊 戯・有著高

品遊戲。

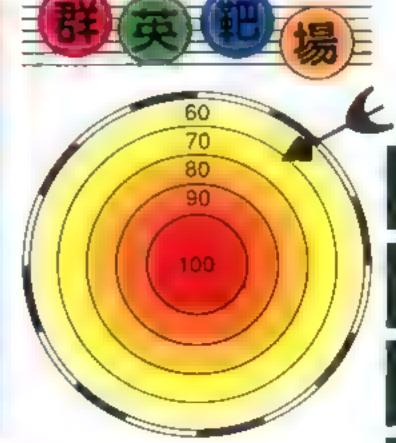


料對實際遊戲幫助也不大。使

捲

男人必提的 成長道路 改成策略模

營之方式・颇有新額。 軍中出操上課、打混撲 鱼的大小諸事皆盡括其 中。老兵、秦爲們不論 回顧或預習皆可 試。





●出版公司/第三波本文作者/江建政

布瓊斯,勘查太空梭上的防衛隊員,突然在雷 地方衛隊員,突然在雷 連上發現一架不知名的太空船, 經也向總部查詢的結果,發 覺到它是一架不久前才神祕失 蹤的太空研究船,船上正在進 行號項機密且極危險的生化 實驗。

自從德軍總部問世以來, 這種 3D 類型的動作遊戲已然 成爲另一種遊戲的典型,這些 都得拜電腦科技的進步所則。 這個遊戲吸引人的地方,就在 它不像傳統的遊戲那樣,主角 只能作90的轉彎,好像機器人 一樣。它最大的特色,就是在



第一人稱的視野上,以 860 度 全方位移動,更有甚者,像地 下創世紀系列,還可以往上或 往下觀看,給人非常真實的 受,好像自己就是遊戲中的主 角一樣。因此,這種遊戲的 放 功與否,關鍵就在於其趣動的 流暢度和畫面的細膩度。

各式各樣的裝備

在遊戲之中。你將會有許 多高科技的裝備來幫助你的從 險:有維持呼吸的氣氣罐、保 持身體機能的注射針劑(好像 那槐"×貝特"的飲料)、宿 速、粗外線以及通行與關急了 的磁卡、提供辅助离力的潮池 等等。這些裝備除了部分原先 自己身上就有以外・其他的裝 備都得從太空船中各個地方的 **盒子去找。就管者而高,我损** 吃力的地方就是永遠找不到足 钩的氡氣。每次在太空船中多 逛一會見,氧氯罐就用得整不 多了,而太空船中的氣氣罐又 非常的難找,除非你對地理很 **熟,能一下子就過關,否則氧** 氮存量一定是個大問題。

若要殺死敵人,就不能没有槍,絕地戰士在遊戲中,提供了五種制式的槍枝,有自動步槍、火焰發射器到面射反射器等等。再加上爆破用的DAM-10 炸彈,武器的種類不可謂之不多。但是,不同的槍

技射出的子彈都大同小異,也

感覺不到許多威力增強的效果 以致令人感受不同增加武器 後的成就感。另外,武器無法 攜帶,只能用你拿在手上的那 一把,減少了武器使用的彈性 ,實在是有點可惜。

絕地戰士的各個關卡,套 句流行的話說,是有點難,又 不會太難。忽麼說呢?因爲在 **征一區域中,只要你有了區域** 密碼(可由上一個區域的密碼 **总中得到,而第一個區域密碼** 是在手册後面的星際法規中的 **最後一條)**,就可以讀到該地 區的全部地圖,只嬰解著地圖 一脚脚的走就行了。而所有的 物品,包括磁卡、密码、道具 和武器等,一律放在盒子中, 而這些盒子都不難找,因此我 說遊戲並不會太難 = 但爲什麼 又會說它有點難呢?道理就在 它時間的限制相當的緊,而限 制的方式就是你氦氮的消耗。 前面提到氣氣罐非常地少,而 且有些罐子中的氧氯量甚至只 **育20%,但你仍要呼吸啊!所** 以,解决氟氟不足的唯一方法 ,就是加快自己的進度,但有 些房間敵人又多,通道也多。 於是,有些地方你只好飯房地

玩,直到你熟到可以用跑的遇 四爲止。

影響難度的另一個重要原 因,在於遊戲不提供存贈的功 能。對一個動作遊戲,尤其是 這種大部頭的動作遊戲來說, 没有存取憎的功能简直會要人 命,因爲你没有辦法掌握你的 進度,有時遊戲玩到一半,若 臨時有事,也僅能將遊戲暫停 , 而不能先存檔 , 下次再玩, 使得我們必須將機器開著 + 浪 費許多電源,造成限電危機。 成爲人民的公敵……太誇張了 回題!所以,没有存取檔的 功能實在太不方便了。遊戲儀 有的接關方法。就是使用接關 密码,但按關密碼又非任何區 域都有,所以還還是很不方便 ,我想,少丁存取槽的功能實 在是本遊戲最不應該的地方。



一般人常喜歡拿類似的事 物來相互做比較,我們在討論 -個遊戲的好壞時,也常常齊 **拿同類型的遊戲相互比較。最** 近 ID SOFTWARE 廣曼數期的 德軍總部、命運之矛後,再度 推出了一個 3D 立體的動作遊 戮一-- 毀滅戦士 (DOOM) ⋅ 這個遊戲一推出即造成為動。

原因就是它實在太虞實了--不 論是豐富的場景,打鬥的音效 甚至於光影的變化等,都能夠 給予人們極大的觀德,創造了 此型遊戲的新領域。相較之下



,同 個族類的絕地戰爭期群 避色太少 + 不但原創力不足 + 甚至在劇情的豐富程度與新科 技應用方面,都此不上較減幣 土, 連其前輩德軍總部都不比 其避色。目前。在這一股 8D 立體動作遊戲的流行風下,許 多公司均投入此一風劇中,甚 至建國內都是由艾生資訊推出 此一型的 GAME-- 搖滾少林之 七俠五義、我想、要在百家爭 鸣的環境中脫賴而出,一定要 有特色,有獨特的風格,做七 俠五義標榜中國風味,就是不 踏選擇,而像絕地戰士遺檢泛 泛之作。大概很難得到玩家們 **黄颐,而終料消失在度度的**提 流中。

VER 55 英豐山 Dracula



沿襲德軍總 部· DOOM 等 3D 射解

遊戲的模式,只是場景 換到太空船,唯畫面螢 **蔣略顯灰暗,視力不好** 的玩家可得張大眼睛不 然將有遺珠之憾。



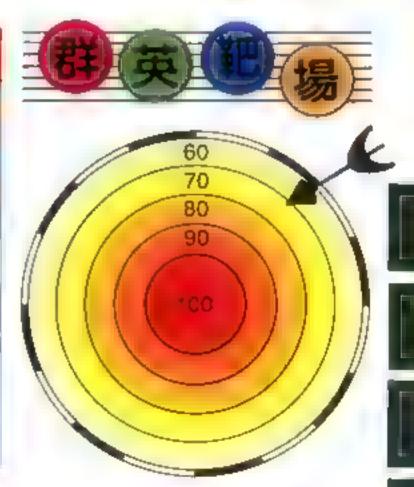
一個很普通 的 3D 射擊 遊戲,畫面

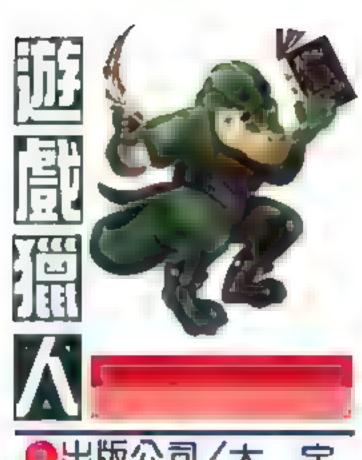
普通、音效平常、流暢 度也只有一般水準而已 · 當然其整體的表現也 只是普普通通而已,沒 什麼特別引人注意的地 方。



30 動作遊 戲強調的流 畅度,湿真

差強人意。但故事架構 落於俗蹇,且聲光效果 與其他 3D 遊戲相較, 則顕暗淡無光・遜色不 1100





●出版公司/大 宇 本文作者/JoJo.H



為治母病·開始冒險旅程

經過不太冗長的安裝,十 分有水準的片頭動畫,終於進 入妖魔道的世界,先看看遊戲 中的動畫畫面吧!

整體而言,畫面的品質並不稳定,有些雕工很細,有些 卻明顯的有趣工之嫌,如果跟

妖魔道



打鬥場景

當然,扣除這些不論,地 型表達是十分濟楚的,針對幾種不同場合開發的圖素也運用 的很合宜,不會有格格不入之 感情,拼凑圖接合的也相當好不 整體而當,雖然看的出圖素常 常重複使用,但並不至於脈煩 。

同樣是畫面,作戰也佔了相當重要性,背景有時會有雙 曆捲軸,做出遠方天空景色,



有了化語石,講會米也會通

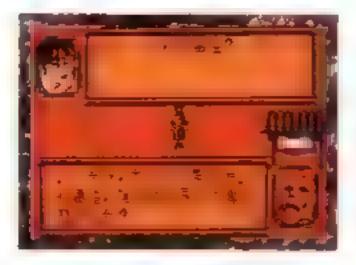


杏荟村中尋找赤金絲

另外,在作戰時也有一點 點不順手,因爲是即時戰鬥, 所以動作要蠻快的,也許是筆



人覺的配樂不好聽,應該不是 編曲的錯……



身子好臭,雞怪沒人要

在遊戲上。自由度很高是 不用說的了,玩家不會被限定 活動區域實在是一項德政。不 過,劇情上表現只有平平則讓 我稍稍失望了一下,有些地方 甚至是陳腔濫調的老套故事: 撤去劇情不說,遊戲的速度應 抓的非常非常好,完全不用爲 練功所苦。加上升級時體力法 力自動加滿,幾乎完全不用住 旅社。這都得感謝那種「怪物 等級隨主角升級而調整」的設 計,整個故事的推進速度相常 顧畅,隨時有新的問題,也隨 時有新的成就壓,大概算是劇 捎上不完美的小小補償。

雖然創意物證,不過這個 界面發展已經很久了,所以完 佛性可以開補創意的不足, 家幾乎不用說明書就可以上手, 不過廣受好評的物品說明為 取消了,雖然說明書大都有為 ,不過遭要去查實在廣頌,不 知道是不是顧慮到反制盜拷才 這麼做。



埼堎山佛像



火牵火每木

群英書書 VER 20

Dracula কি.ক

沿襲大宇中 國式RPG製 作傳統,五

花八門的怪物,好打抱不平,到處行俠仗義的 主角人物設定,豐富的 故事情節及模辦迷離的 主支線進行,玩家宛似 在品情滿漢全席。

阿達



好久不見的 優良角色扮 演遊戲・有

有相當完整的故事,有 趣的支線虧情,再加上 了關鍵字形式的對話方式,玩起來感覺相當不 錯,角色扮演迷千萬要 試試看。

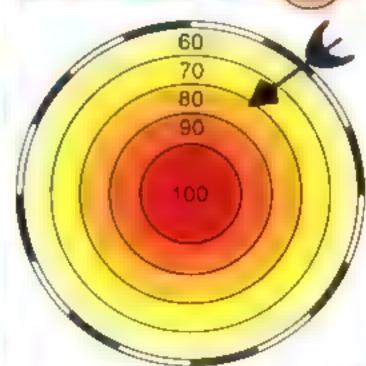
捲毛



風格相當類 似軒轅劍丁 ,但整體的

表現卻不及前作。不過 業多的支線任務與劇情 安排,搭配頗具中國風 的音樂感覺還是相當不 錯。

群英地場





□出版公司/電腦株閒世界本文作者/論脈・馬塔塔

整個故事的開始原因於小 女孩葛瑞絲的綁架事件:在 1924年12月21日早上,獨眼海 盗傑克綁架了年僅八歲的小女 孩葛瑞絲,桑德斯,由於案情 的曲折雕奇與不尋常,連誓方



殺人的小丑



也東手無策、無法賣出任何的 蛛絲馬跡,於是小女孩的父親 桑德斯只好另請高明,以重金 厚碌聘請了私家偷探史材克來 援救愛女……=故事就此正式 登場,緊張的配集聲響起:中 年發胖的史材克技到了獨眼傑 克戴匿葛瑞絲的施譜巨宅「地 狱的厨房」(造就是鬼尾了) ,送到一人單槍匹馬、勇敢地 地闖了進去,當他喘息菩爬入 1.模的窗户後:果然找到了小 女孩葛瑞铩……,就在此時。 恐怖的事情發生了。依莉莎白 施下魔咒,小丑從史材克身後 慢慢逼近。一下子勒死了他… … • 故事到此結束…喔!不! 真正的英雄才正要上坳呢!此 **時發德羅。康比** (渌 是) 代那個不怕死的傢伙)接到了 好友史材克的求助電報,曾值 破「德塞特巨宅自殺事件」的





爆破大門,步入危險之旅

保留了鬼壁魔影一代的最大特 色,那就是所有的角色都是由 立體多邊形組合而成,動作生 助自然。另外,遊戲會依照主 角所站位置的不同自動切換視 角,讓玩家好像身歷其境地在 懸疑的案情中習險 ► 以上更是 此一系列遊戲和其他公司(如 Lucas · Sierra On Line 等) 的 圖形實險遊戲不同的最大特色 另外,遊戲中穿插的過場動 置!如海盗頭子如何如何地風 光一時,又如何如何地落魄至 今日的唐凉光景,以及囚禁康 比、一心想復仇的美豔女巫師 依莉莎白又留體驗過何種非人 性的苦難遭遇等等,都十分地 值得玩家們好好地欣賞!

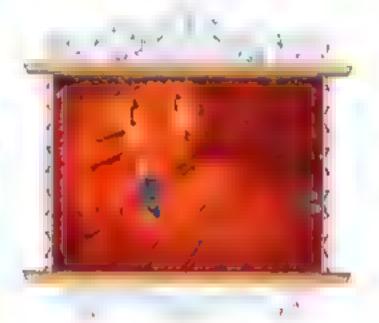


獨眼傑克敘述地獄廚房的由來



E 10 10 20 15 E

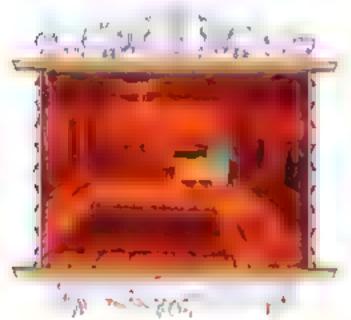
此外,《鬼犀麈影》二代 在角色的安排上,較一代更終 生動活機。一代中出場的角色 大多是一些奇奇怪怪的鬼。動 作單週只知攻擊。很少會讓人 印象深刻。可是在遗一代中, 就設計了許多獨具特色的人物 ▶例如要著豐ি舍的警長 » 吹卷 針的大胖子廚師,武功一流的 **展帶高手。拉手風琴的樂師等** 等,每一個都好像藝術品般地 古臺店現。就因爲他們的動作 興實 • 所以筆者在最初看到他 們的時候,都會忍不住停下腳 步。冒著生命危險(康比和葛 聯絲的)來欣實那些動作呢!



可愛的葛瑞絲

們。這和上一代的《鬼剧魔影 [] 不同(在第一代中,主角 可爲男性也可爲女性,但是故 事情節並不會受到主角性別的 影響) • 筆者自身認爲: (鬼 **屋魔形 II) 考慮到了人類本**科 性别年齡上的差異,實在差十 分可取的創作!八歲的小女孩 總不可能拿著一把股彈繪朝著 人排命開槍!周樣的,女性和 男性也有先天上的差别,所以 若玩家以不同性别的人物來進 行遊戲,應該會得到不同的結 果。但是在第一代裡,不論主 角是男是女· 結果都是完全-樣的。因此筆者認為第二代的 鬼屋魔影真的在各方面都較第 一代進步許多!

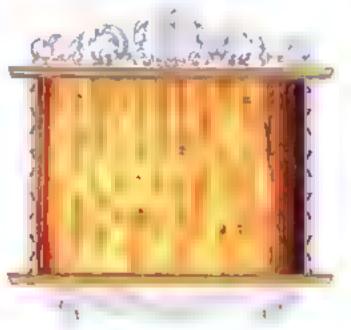
同時,這個遊戲選需要玩家既鬥智又鬥狠,如一開始康 此就得在迷宮花園中,經歷好 幾場激烈的戰鬥,然後冒著生 命危險找到下水道的入口…… ,從下水道出來後,就到了重 頭戲「鬼屋」的地方,在這鬼 屋裡,麼比得智勇變全,才能 打倒各種頑固抵抗的敵人!如 果玩家只想一味地使用暴力, 只怕無法順利過關,舉例而言 , 筆者記得鬼屋中有一間房間 是鬼魂們的寢室,睡了一整間 的鬼,此時慶比得到寢室對面 的房間啓動大砲,然後對著對 面的凝室猛蟲,才能將那一屋 子的鬼消滅於無形。若是玩家 堅持護滕比展現他嬌健的身手 • 單槍匹馬的開槍打擾了他們 的睡眠,一屋子的鬼就會跟你 没完没了, 最後包埋是吃不完 兜著走。諸如此類巧妙構思、 層出不聊的陷阱,都將讓玩家 不時地提出一把冷汗,像筆者 若完成了莱琪重要任務就趕緊 存檔,免得重組再來一次嗚乎 良哉!



煎斷絣鍊,啓動大砲

问時筆者更認為·遊戲般

重要的除了故事内容、崙面場 景、人物動作、配樂等等,一 定要有順畅的介面潔度。才不 會課人望之卻步!而最令人高 興的就是· (鬼屋魔影 1) 不 但兼願了精緻的畫面等各項要 紫,介面更是一流地顧暢,在 整個遊戲中少有延遲的現象發 生,這點玩家可以放心。(筆 者用的是 486 DX33 加上BMB RAM,不過以筆者的感覺而含 ,英文版仍較中文版更順暢 -些些)另外,還有一項不得不 提的優點,那就是親切的中文 訊息,不但擴玩家更能夠充分 了解懸疑的劇情演變。同時也 免除了您拚命翻查字典,卻仍 舊跟不上遊戲訊息的苦腦。



中文化的訊息

遊戲的好壞是經由「比較 」的結果得來→《鬼屋魘影Ⅱ > 經過各界的評析,大都是正

面的反應,筆者同樣以身爲玩 家的主觀立場給與其不錯的正 面評價。但是有一點著實令不 擅長動作遊戲的筆者大傷腳筋 • 那就是康比常常因爲失血過 多或是檜法不精,一不小心就 被海盗遊魂做掉,下場凄凄慘 **攀菱菱(屍體被丟入斷虛下酿** 魚!) · 當然了, 這對於追求 醚度的玩家們正是大合胃口的 甜點。嗯!大展身手的好時機 到了" 讀我們趁著此時痛快地 将各個譽鬼——縫除,伸張正 義、打倒惡勢力!但是夢心而 論:對於不擅打門的普通玩家 • 的的確確是困難了一些,基 竟這是冒險遊戲,不是動作好 魔儿

正經的說。筆者並不是 倒非常挑剔的人,除了對遊戲 挑剔以外,其它都可以"青菜 " ,因此大致上而言,對《鬼 尾魔影□中文版》是爱好有加 強力推薦權試過鬼屋魔影第 - 代的玩家們樹牆欣賞其第二 代的優秀表現,至於從來沒有 髋铁通遮赖遊戲破力的玩家們 • 筆者更要鼓勵您來玩玩看。 真的,薄樹一格的畫面,面面 俱到的音效,說異絕倫的音樂 策想不到的劇情發展。相信 您一定不會後悔的!



比一代更爲 豐富的劇情

、更多的謎 題,雖名爲鬼屋並無可 獻玩起來還真的讓人手 怕嗯心的畫面出現,僅 是另一題材的遊戲而已



由於配上逼 真驚人的音 效・再加上

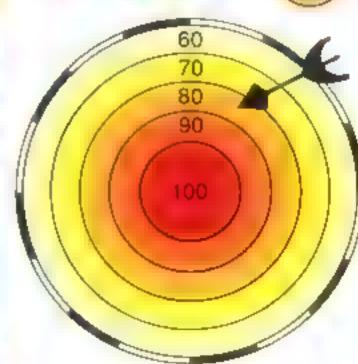
陰暗恐怖的氣氛,這遊 心冒汗。如果喜歡動作 冒險遊戲的人,千萬不 要錯過這由法國移植過 來的大作。





謎題部份權 易適中,並 無刁猾之處

· 打鬥動作方面則稍嫌 過多,但感受過手提衝 鋒槍穿梭鬼屋,大殺四 方的痛快之後,吾即身 陷其中・無法自拔囉!



事更成龍



一等者第一次見到這個遊戲時,開直是不敢相信 一般時,開直是不敢相信 自己的眼睛一這講是 IBM PC 上的射擊遊戲?華麗流暢的畫 而捲動,透傳的爆炸音效及優 秀的背景音樂,再加上毫無邊 帶的角色行動,這簡直就可以 與大型電玩的「雷電」相比了 職!

是達到誇張的境界。雖然說這 三個等級都可以看到相同的結 局,不過要是你想向自我極限



挑戰的話·不妨試試精英級· 會讓你打到手腳發軟哦!

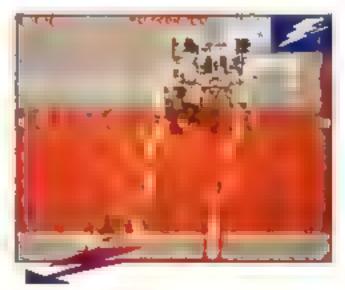
在基地中,除了可以實實 武器裝備的商店之外。你也可 以隨時儲度。這樣可方便 了許多臨時有事的玩家。可說 是相當體貼的設計。萬一你遊 戲進行得不是很順利的話。也 可以重新讓取原先儲存的進度。

進入戰場之前,你可以選擇所進行的戰區或自動導航; 自動導航會幫你自動進入上一



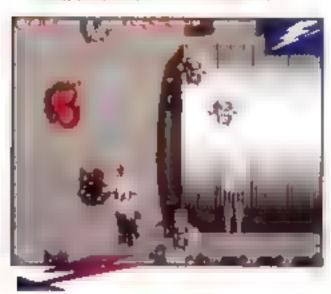
●出版公司/軟體世界 本文作者/L.Y.C.





特殊武器裝備的種類共有 十餘種,除了各種成力及作用 不同的武器,如自動直蹤射擊 的機砲及雷射,可使敵機能原





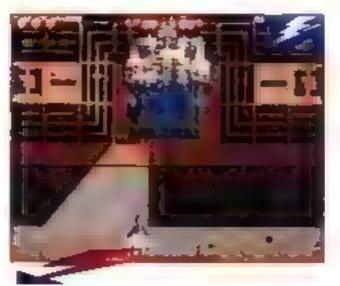


呢!) 讓整個遊戲從頭到尾, 都不會有冷場的磨覺。



不過筆者認爲本遊戲也些 得提出的地方:第一個就惡操 縦的感覺。雖然操縱可說相當 簡單,但是由於遊戲中具有加 速價性的設計。也就是當你要 移動戦機的位置時。它會由侵 而快地變化,使得筆者在剛娟 始盼,由於不習慣而吃了不少 苦頭 • 另外就是機種執行上的 問願 ● 由於是在保護模式下執 行,所以最好不要使用記憶管 理程式,如 QEMM 或 EMM386 等。在不同速度上的機種上執 行, 速度也會有明顯的差距; 尤其在386 上執行時,只要敵 機及子彈一多,還是會有遲滯 的现象。不過進大型電玩都會 出現這種情形了。而且也不是 很嚴重,所以對於一般玩家來 說。應該不會有任何問題。

就目前而言,本遊數算是 IBM PC 上最成功的平面射擊 遊戲之一,目前國外巴經出版 ,而 BBS 上也有只有一個戰區 的試玩版;國內也已經戰陷 的財代理,所以若有與趣的 者,不妨是絕對不會讓你失望 的。



雖然遊戲內附有二十多頁 的說明,但是由於是用英文所 註,所以一般玩家能會不大清 楚。筆者就以本身的心得,為 大家介紹一些各種武器裝備的 作用,應該可以提供一些幫助

武器裝備簡介:

●能量單位 ENERGY MOD-LUE

也就是你的戰機的生命點 數 • 一開始時只有75點 • 最大 可達到 100 點 •

维子值测器 ION SCANNER

在與頭目級的敵人戰鬥時 可以顯示其所剩餘的生命力

● MG21C 掠拳者雙管機砲 MG21C REAVER TWIN MA-CHINE GUN

●爆弾 MEGABOMB

夫出養商後可瞬間消滅所 有敵人、建物及子彈。但是丟 出到爆炸時有一段時間,要特 別注意其使用時機。最多可購 買五個。

● 空對空飛彈 A:R/AIR MIS-SILE

一開始就可以拾獲的特殊 武器。威力不大,而且也只能 攻擊飛行的敵機,但是在剛開 始時,算是頗有用的輔助武器

●電菜加農吧 PLASMA CANNON

可以射出高能量的常數彈。雖然威力比一般機砲強了許 多。但無法運射、所以只是輔 助的性質。可以與其它武器並 用、所以有多餘的錢時,可以 考慮購買。

●相位盾 PHASE SHIELD

保命的最佳裝備,可以抵 擋任何攻擊,但是具有耐久度



由於相當於額外的生命力。 所以在遊戲的中後期,可觀是 必須配備。最多可購買五個。

●炸彈 BOMB

星拋物線投出,可對地面 建物造成大傷害。實用價值不 高,但是對地面的基地頭目時 可以用看看 *

●空對地飛彈 AIR/GROUND MISS.LE

與空對空飛彈相似,只是 它專門用對付地面的敵人 • 比 炸彈好一點,但也只是好一點 點而已。

■空地兩用飛彈 DUMBFIRE MISSILE

超為有用的武器,可以問 時對付空中及地面的目標 ● 實 用價值顏高,而且售價不便宜 ,檢到後費出,可以得到不銷 的價格。

●迷你飛彈 MICRO-MISSILE

比一般飛彈小了許多,威 力也相對地减弱。但是它可以 與其它武器並用,而且可以避

射,所以經濟許可的話,記得 要買來裝備。

● 発彈英 MISSILE POD

空對空飛彈的增強版,可 作連續射擊,成力算是還不錯 了;不過既然有錢可以實它的 話,就乾脆再忍耐一下。冒追 從機砲將會更爲到第。

●追殺機砲 AUTO-TRACK MINI- GJN

可以自動追蹤任何移動及 攻擊你的敵人,並開火掃射。 速度雖然没有基本配備的雙管 **機砲來得快,但是自動攻擊的** 攻能非常有用,可以幫你播除 大部份無暇應付的敵人 • 一有 足夠的錢就得買下來。

●能源分裂器 POWER DIS-AUPTER

颇爲奇怪的武器,可以他 部份敵機屠戲、進而失去攻擊 能力,但這也只有少部份才有 用 = 雖然可以避射,但威力不 是很大,没有一定得購買的必

●追蹤雷射砲塔 LASER TURRET

追蹤機砲的強力版。可有 效地對付大部份的敵機,讓你 可以專心地應付地面上的敵人 不過在遊戲後期,它的成力 可能就没辦法封鎖住所有的敵 機了。這也是一有發就得實下 來的超強裝備。

● 脈衝砲 PJLSE CONNON

擁有高速運射的能力,而 且咸力也算不錯,喜歡連射快 感的玩家,可以買來試試。不 通相對地。你要閃避敵人攻擊 的能力也要很好才行。並不是 一定得買的裝備。

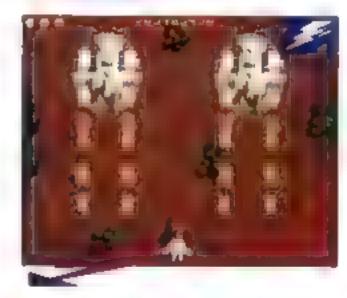
●死亡射線 DEATHRAY

破壞力超強的死亡射線: 很少有人能夠模得住它的攻擊 雖然火力極強,但是昂貴無 比的價格:值得你再三考慮。

●受管雷射 TWIN LASER

究極武器!相當於死亡射 統的強力版、也是後期賴以爲 生的最強武器。 兇猛無比的火 力,可說是無壓不關,儘管價 格達超出一般武器,但是這也 是你最後得購買的最後武器。

註:如果你打敗第三戰區 的最後頭目的話。可以得到高 遠將近一千萬的變金,足夠你 去寶任何武器裝備了。不過想 變通過最後一關,可要有血戰 的心理準備。





等麗眩人的 爆炸賽面 1 震撼人心的 音效,十足的臨場感。 讓玩家享受大型電玩上 橫衡直撞的快感。

來看它了。

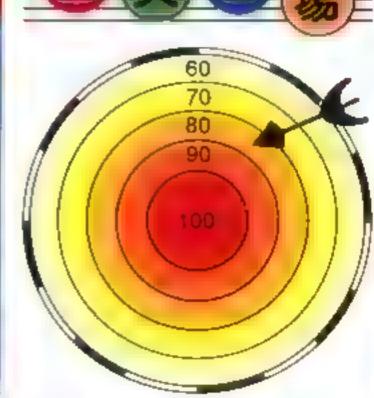
以電腦而當 • 能作出這 樣流畅的射

擊動作遊戲實屬不易了 · 然而若與大型電玩或 最佳寫照 · 其流暢度、



緊張刺激、 整光俱佳堪 稱此遊戲之

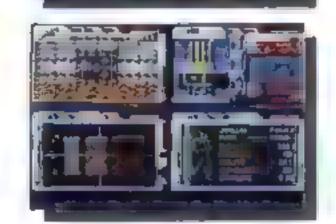
是電視遊樂器的射擊遊 效果與大型電玩相較絕 戲相比較的話,則選是「不遜色。且種類繁多的 顧的有點枯燥無味。一 武器裝備。絕對讓你買 切就看玩家以什麼眼光 的高興,殺的痛快。





您的選擇只有一種-

- 3 D立體視角
- 自動繪圖系統
- 流暢的畫面
- 多項緊張刺激、富挑戰性的任務
- 最多可供四位玩者同時進行遊戲
- ●十二位個性與戰力廻異的兇猛戰上



Paygnosis and Hired Guns" are registered trademarks of Paygnosis Ltd.



您可以遊戲人生

請儘達與我們連絡,松陽需要您的遊戲作品 /

24 松崗愛惜您人生的遊戲

歌迎遊戲工作室與我們連絡。 請念 (02)704 2762 轉 75首先生



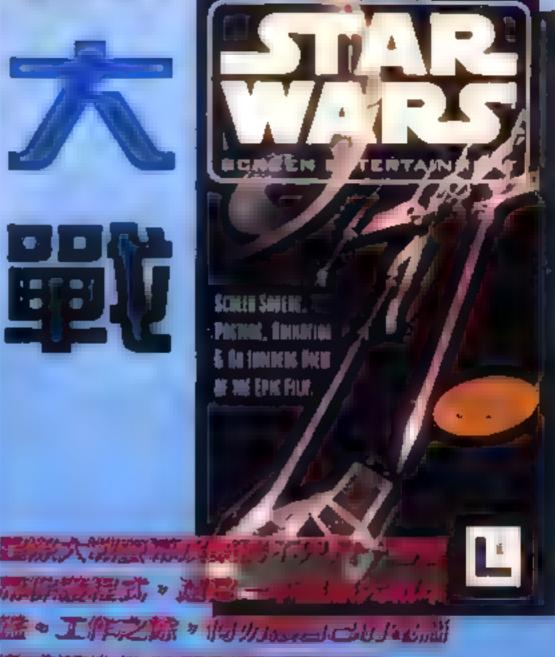








MAC版 W NDOWS N反



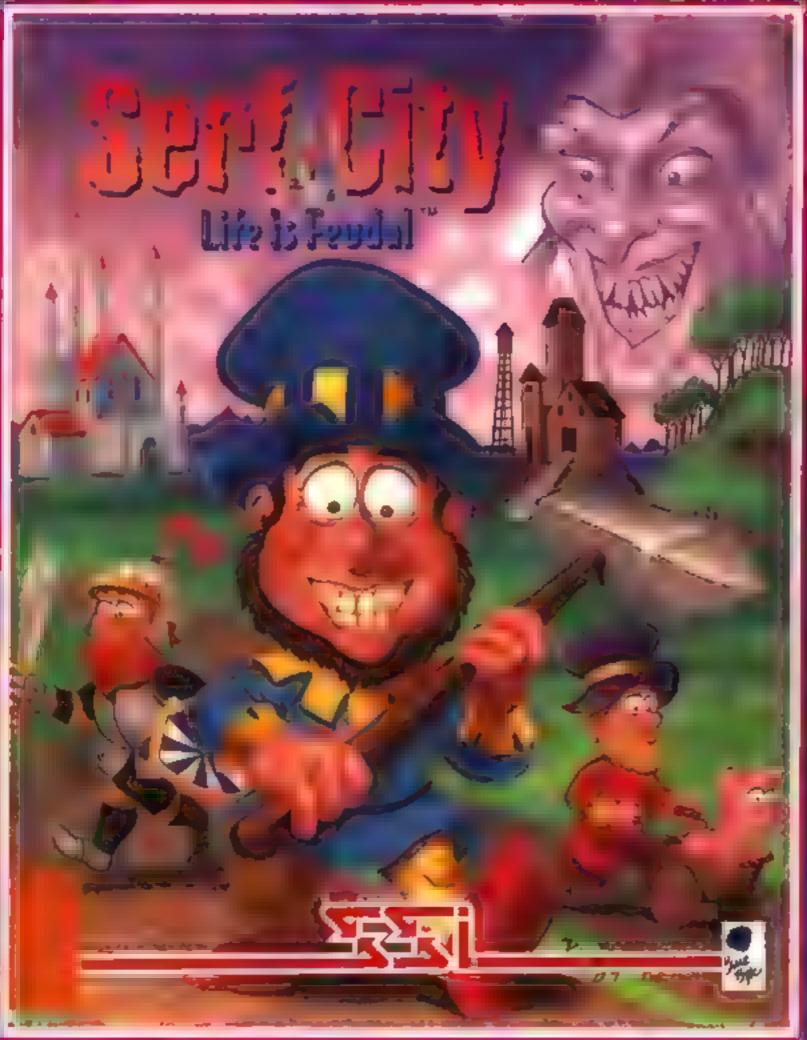
- 數十種徵專保護模組,每種模組 都將使您的發親充滿生氣
- 鮮活有趣、細緻透真的造型
- 分爲Macintosh和Windows 兩 種版本
- 星際大戰系列,電影中的武器、人 物與背景書面
- John Williams優美的配樂
- 如藝術品般精緻的は前
- 喬治鷹卡斯透露有關星際大戰下 一個二部曲的消息
- 與After Dark和Intermisson 螢器保護程式模組相容

TIE Fighter game @ 1994 Lichts Artis Entertrainment Company, Alt Oughts Resail and I says longer Author rusion X Wing game Q 1972 to askins Entertainment company. TIE h grid and f & 1 are trademants of curts, file to Star Wars is a registered trademan of incorporating the LocasA to logo is a registered service mark deconacting Enrangimental company codes and and the SF are trademarks or coclarans En enamment Company. 1844 is a regis ared trademark o literandique Systems Machines Inc. MIUSE (S Patent No. 5 315 83



Star Wars Screen Entendament^{all} and C. See, practing Entendamment, employe All Right. Reserved would under Kathorogasion is warn gamp? I was appropriate a moral company. Size Warn is a registered basemark of linear to in The conjectors organism reserves with Tark i udasArta Enfertainmen lompeny luriasArts is a trademark or ligas Arry a preingerment. CUMPERN

遍地盈滿稻麥 肥穩穩的豬仔到處亂跑 木匠 裁匠



地域的強堅座。立建你常會們他。友刚人工的一不心思你是都些這



(代華河域出自己的心面)



富足康樂又幸福美麗的家園賦了













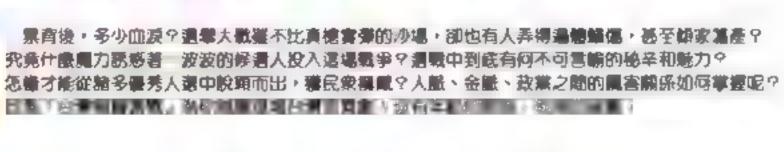
















到了

To the second



乖乖牌、軟脚蝦,我們不愛! 勇門者、鐵脚仙,歡迎挑戰!



較健世界 電影型並有限公司 代理製作學行 BRUTAL SPORTS
SERVES





何流水

參加辦法:填寫武林爭霸包裝盒內之報名表,郵寄至 台北市

南京東路四段51號9樓之1 推廣組收〕即可。

註〕影印本不予受理。

2.本公司及關係企業同仁不得報名。

比賽方式:1.初賽於北、中、南三區舉行,每區取勿名參加總決賽。

2 採雙打三戰二勝制,優勝者晉級,擂台對手於

會場抽籤決定。



南原代理! 飛幅(國際)有限公司 Tel:(07)311-1666

新藝股份有限公司 Art 9 Entertainment Corporation

比賽地點:北區於台北市,中區於台中市,南區於高雄市,

確定地點視報名人數多數再個別通知。

報名日期:即日起、年」月1日截止(少郵收為也

品:鹽主獎:壹名獨得 陽, 、 H Dio SP機車費台,

護法獎:六名各得 特身體等台。 決賽獎:各區パ名・各得丁恤乙件

(盟主獎及護法獎得獎者依法規定須繳、5.税額)



如果《鬼屋廣影I》 绘铿膿依驚翳不已:如果依喜歡一夫營爾、藻夫英敵、一徳在手、橫揚千 靠的痛快吸動;如東你醉心於香天路地、較鐵陽汁的解<code-block>遊戲;那麼在乘人想首企的中層擔登</code> **场的《鬼屋廣影》》中文版·接带给你全新的恋受。**

美國加州,有一棟隨森晚緣的豪華臣宅--「地獄的廚房」 = 1924年 | 2月21日早上11 * 30 分、窪服從完辦架了八歲小女生惹瑪與、桑德斯。警方來手振樂之下,葛瑞與之父重金體 **聘私家傣探史材克戴回爱女,然史材克卻無法建成任務。改於求助密輕傳級「德墨特臣宅自殺** 事件」的愛禮籍·慶比·沒想到此舉卻使得這兩個最佳拍檔。正一步一步踏入死亡的陷阱、。。

설득 모시

11 11、1 女流弹势 '人"

印刷情晚版, 分别扮演业比及岛瑞赫"自

210 個 並 搬 遊 異 的 遊 歌 坳 5

71 多 夕 人物 角

1500 年 彩經億的動置







@ 993, 1994 Infogrames.

600 3 4 50 5 4

Alone in the Dark 2 English/Chinesis version is manufactured and Distributed in Hong Kong and Tahan R.D.C. under rease by Asia Recording Co., Ltd. and Soft World International Corp

本者品中女报保中等民國智慧科技 电晶体质世界操作器则法国 infogrames 公司合作作改 里爾法國 infogrames 公司正式授權於中華民國共會 港地震製作程符。享寄著作權,讀勿任享拘員。

軟體世界傳播近

部牌產品時 : 請加入所無 回鄉費用 : 雜試每本郵資為 20 元 : 自 58 期起每本郵資 30 元 : 攻略単行本每本郵資 40 元 :

如您在事件(劃掛)一個 月之以尚未收到找們要回的東西時,請即對利用本公司服務 專線查詢。

意外的妨容音效插頭 · 已 停訂購 · 請勿再割推購買 ·

条色抗反発性記述 1 ~ 8 · 11 ~ 16 · 3 18 · 19 · 24 · 27 · 3 28 · 34 · 36 · 37 · 3 40

台北服務專線

(02) 788-9293 早上 10:00~12:00 下午3:00~5:00

高雄服務專線

(07) 384-1505 早上10:00~12:00 下午3:00~5:00

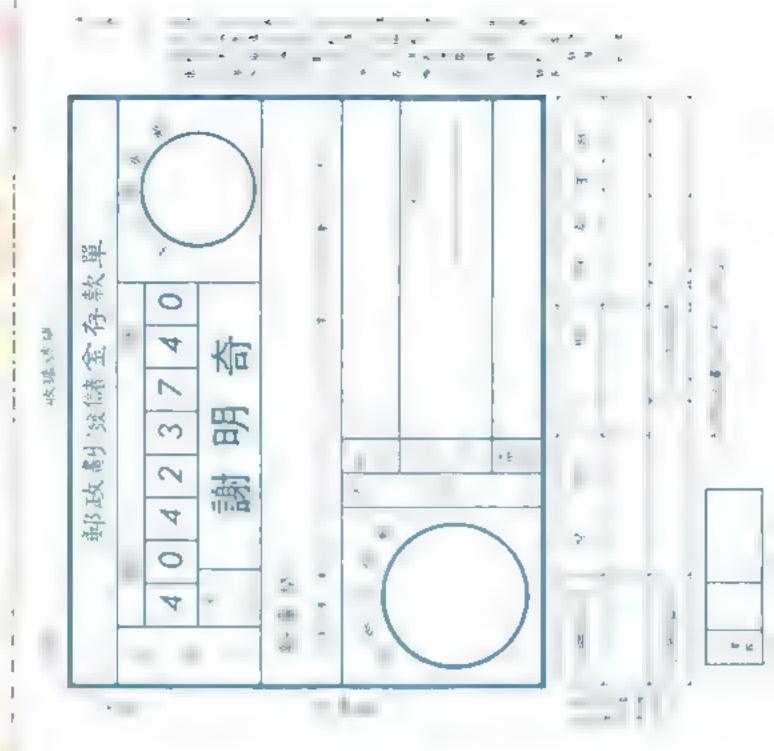
台北 BBS

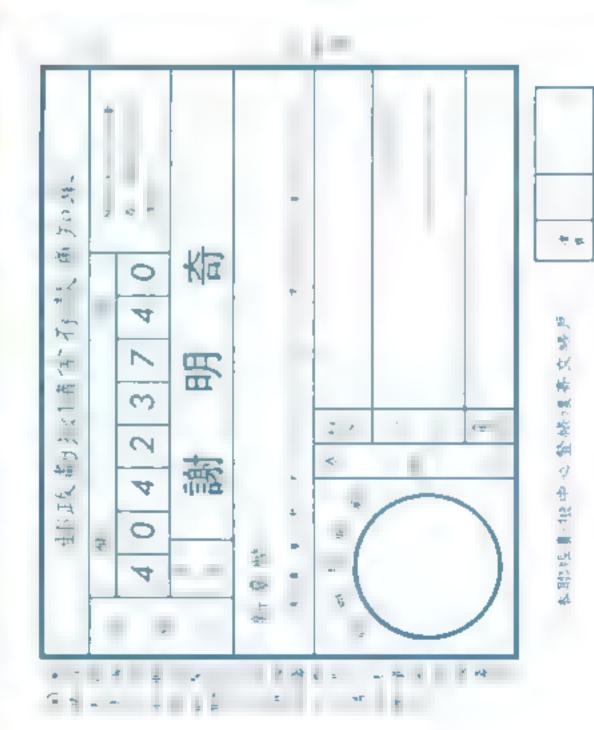
(02) 788-9184 全年無休

高雄BBS

(07) 384-8901 全平無休 (07) 384-1505

(晚上6:00~早上9:00)





8 、本存款單不得附寄其他文件 、本存款單帳戶亦得依式自印 有增删或改印其他文字者 文字及規格必須與本單完全 人另換本局印製之存款單填寫 福温 益 + m 中 범 垄

川、他金額製館計另來存款單項組

海谷传教王子演在祭

OD

我十八

平本忠治

一、如源限時存款請於存款單 上贴足 觀時事態

要 日

、读訂四數照由界賴其

6 KM 550 X

全年 12 以 1100 五號(基金管

200

光か294元·井平18光か 部を無認

人会想漢下列產品

80 天

書は

01-19 KH

10

华庙医考

10 20 18 - 19 - 24 中海园里 27 - 28 - 34 - 36 · 13 - 19 子に

芸み以不常 和 69 0 雜修發片一部光原母 オスエ 老车 ů 熇 不見片 ች 69 鈅 60 0 割 沸

學年 等報知過 医急

日本の日

回看申用

我就不

以且指章院。熙右切勿然創

19

南丁 雜 雯

(SUPER NEW FILES)

据遗办林原列之与恢军是 核烯 38 皮維、地德湖最大事件 鈦戦機,一線主機,擅自其少士爭十數

〈特別專訪〉

從魔電子小說一原銀俠傳奇

(NEW FILES)

至敬傳說。雷覺來說。 婚贫三國章 銀騎士3・三個皮之科戦用学

(新 GAME 俱樂部) 《新 GAME 熟報》

工人物語—建圖幕 • 天堂縣園

《百戰天龍》

格鬥孝王加斐法 + 三國定員特溫線各治 **类覆世紀越級書射像。炎龍騎士團越密纹** 被凝集场炒地度大油 中華職棒级矛艀極級狼 中華酸拌丝研造量油 九五典能不死之家组大公願

〈遊戲攻略〉

創世紀 5 異教造完全攻略(一) 宇宙傳奇 5 兜金攻略(下) 炎氣輸士團章節攻略(下) 幸逼之乎完全攻略。管察故事攻略指引 **英雄体务以一度除攻略投示**

(遊戲獵人)

太平洋戦略。王座争奪戦。宮甲天下 智麗鲜師、其界的遊、格鬥學王 妙孤神佩,乒乓弹蛛台 氯河南国大决戦基基基基

《玩家觀點》

键敏触旋評析之我見

《七彩網目的光碟世界》

INCA2 · MYST

(98精品店)

平常Ⅱ・触時空界准Ⅱ 少士貴之無器・オーバーリマル高將四代

《DOS/V 最新遊戲介紹》

基徽之主、現代大戰略 EX

(遊戲解剖室)

解構某略遊戲企劃會

《多媒體天地》

多磷體的浸查售 - RUFF'S BONE

〈遊戲終結者〉

X 戦機。失落的封即 幻想空間 6 · 婦女鄉繼琳



出海軍干川音號

随青青气次狰得冠草的巴西/蘸大利再次脱颖而出成爲今年全 29.32 使人口最高瞩目的冠罩焦點,1994 年美国世界杯足球事也終於 在七月十七日圆滿結束了《進一屆世界杯足球會在國際足球陽盟 《FIFA》啓用了新規則下《集營級周強的二十四個球隊在每一場比 賽都卯足全力進球!以爭取更高的積分,使得每一堪球賽都精采萬 分;而這些緊張刺激的球賽!不見將一一的意現在你的面前!它更 講你成為主客此次比賽的幕禮無手,重改1884年美國世界杯足球書 的歷史 1

> 《超掛資足球學療》完全探全前獨創的平面立體景觀會而關示, 在透過全場 11 架攝影機排捉超過 6000 像以上的生動會面 作業下!舞 質的重視了進動場上每一位球員的债券動作 :清道夫、凌空剪刀射 門、倒掛金勾、肢錦、合作無 間的傷球及攻防球技等高麗度動作。

B. 創本面立體景體實面購示

黎福影機補提翻過 6000 個以上的生動量面 **圆账足球眼想最新规则加入:回得~自動从撒等**

超由此要提昇虾長胃力

15 精甾略戰例、任意超夢幻隊伍

提供異常與模擬二種世界面比賽

非動及自動操控守門員

親切操作介面

或二人玩友誼賽及訓練課程

□ 睡游鹿蠖近:此著《經理《直接顯示此晉約果

會 24 确及歐洲超强隊伍共 30 支球隊

可將已進行的球賽存檔記念。



智冠科技有限公司

BM PC AT 或相容機器 建建使用 3550× 25AHz

記憶器 561KS @ 股影機 4MS EMS

VGA MCGA 256 色脚示系键

系統 DOS 59.並以上除本

3 5" 1 44M8 截片 曾 20M9 硬链空間

滑喊(必要)/ 摇挥

音戏 整套卡斯英格容音效卡

t 994 Condor Software c 1994 infogrames Multimedia

Manufactured and Distributed in Taiwan, ROC only under license by Asia Recording Co. 17D. 本度品等需法国infogrames 公司正式授權在中華與關台灣省地區製作發行,享得著作權・訓勿任意得負 讓您久等了 多媒體世界第三期

本期特別規劃兩大中文遊戲 妙狐神珠/那神大地

文武雙至攻略



.5 J I 7 JE

河軍傳統印刷無法展表動脈的影音語 **原及水原性。海南多年時實際、季用** 機動態數學。我們在必須供給無

數與軟體觀測站。

世典技術聯合外最新多開展東京報酬 **检查的方式介绍**。一無申補**:**與您能 **元表著。**水雪再再《加度會差過度基 **25**

經濟學學新典學軟體及圖內外外開制 **复之就表際後表史教授》 阿莉尔**开集

集是一貫主新的時代。 弄黑新新人物的您 单照单 習新一代前國語為武。



推議機構 医高等性 多無理商業數學。

Wind State of the Same of the local state of the lo



「旬與您見面



遊數音樂·GAME MUSIC 主求的發展由 Adulta 刺 Sound Blaster 簡 用FM 它就 音色 · 而 今PCM WAVE TABLE 開埠已放新主意 其中又似 GENERAL MID 40MT 32青条軟也

- 2 請肩 VOICE 主意の特殊利由 I 位をSound Blaster 起用:到 6位元的微軟推出的機會基高系統 WINDOWS SOUND SYSTEM) IC 時候集AD 848 Super Star 使難線計開轉支援上列車位是是16位 Marie Street
- 3 MIDI空間走流运客場括例軍報多的MPUHD) GART 專王Super Star硬牌投計即支援此一規格 在DOS 放WINDOWS指統下新可指數此項功能
- 4 光焊槽(CDROM 主流由市場分佈表之 · PANASO NIC MITSUMINISONY是家面經的難較多 Super Star 使错转针构饰有上列三维曲牌的控制 **企调,也同時有三種原牌系一樣的會認達確性**

功能 ALL IN ONE

Soper Star有前两磷酸多功能剂 也考慮到透明者 的方便经和验据性 加入不利功能

各量控制设拉 如此軟體和硬體質可控制音響

- 2 MIC IN LINE IN CO IN 100C SPK IN 23 日本 月版 入理 可隔槽供单音和立维音多工陈典
- I LINE OUT 和AUDIO OUT 可待电极音響 植摄系统 股制小战耳啉
- 4. 解助输入、输出抵键选择进一进供多样销售额 MPC 機能內部連接功能 邮衣電腦的前後用導音 可得事说是、明朝或耳聋 非常存便
- 5 内疆MiDi和植作分立介面。並附持規模座及 MiDi 梅花連裡稱 可同時提搖揮和Millou<mark>論重變器</mark> 無 确定要以GAME联MIDI皆真方便。
- 6 内置各系统(Sound Blaster * WINDOWS SOUND SYSTEM - PCM WAVE TABLE和光镜模介面) 輔 單段支持能-ENABLE成D SABLE》 共計有 6種組含 含狀態 2 的主次方
- 7 Super Star 不循環時休閒 轉變 教育、畫樂秋 實內多媒體機構 展示等線多功能 也提供证金 楔射作的層大空間 使徒更容易練輕音樂。進而 制作使美麗的樂章 使养き文化和精神生活

- I AdLib 最效系统
- 2 Sound Blaster 抽 图 条 统 · 明Q7+ · · O 220h+ OMA。
- 3 供自該商品級(WSS) (RQ11+I/O 530h+DMA0
- ▲ PCM WAVE TABLE 新 助系統(4802/5+1/0 330 to 320 h
- 5 光學院(COROM)會K·特提制介配(A/O 340 h + DM)
- 5 MPU 401 UART MIDI介面 DOS和WINDOWS 系统 干燥好损极机疗
- 2. 循桿傳輸控制介面
- **非動位自動領明系統**
- 9 即位控制制比其备系统 左 右蟹道各4首格 DOS-FOWINDOWS系統下新列驅動釋式保持經;
- 4 數位制此時控制系統/可隔時執行計劃、損益 監論 改善和海槽的功能》

Super Star硬则以时已包括上列始系统

軟體 ALL IN ONE DOS無用軟體

- 1 Super Starm教管管理式(USMLEXE) 包括六嗪 標来型式 VOK、MUC、WAY、VOC、CMFRI MID 的基永介绍。它提供展示、播放 "特鲁、新增" **勒黎和全用程式等额多功能。有得益操作法均供** 直開操作法
- 2 Super Star營書路報程式(VED.EXE) 包括四種基 本植植動作。即分類(Cor)、挿入(Incort)、供理: Detete 10時 A Append) 並可推進記號 Marken 和 ...
- 2 Super Star非學演事情(MP EXE) 是一個長轻式 約背景演奏機・程式長度只佔主韓KB 有分部命 **条摘作法和快速的操作者**
- 4 異音時限制理式 MOXER EXE 唯一保控制左 右 普洱各八直路的桐莓、精郁或增益大一的经式: 學的官員高達64年間
- 5 MID 普遍應用商金 GM32V较度GM音色 MT32 拉定MT 32音色・MDPLA+消養一個MIDI音樂馆 DEMO可用時接於多種營養權如FM S8. WSS和GM

WINDOWS應用軟體

-) Resording Session 推畫辦集》 是一個功能強火 的五种遗迹的数据 用外侧线的现代性Lotd . 真實 (Play)及磷钾(cail)。其中有增。酸、明和肽量符 約功能。也有MiDI IN MIDI OUT和MIDI THRU 等
- Z Music Mentor 電腦樂品) 介紹《個基本的音樂 養素、時便(matody) 新疆 rhythm) - 和聲(har mony' - 自己stimbre) * 解解(texture 知典式(forms 轮系信息影响 明真带来,您可加岭金路比较各 特斯最中的压缩、曲式、技术及具种原的食品
- 3 New 2 是一個中國非常與無條例所導動學就各 学的转臂 宝斯摩尔的雷瑞雷加多级 恒知重视 **的音樂舞響,可同時發出多個音符聲音,另還有** 維多物能
- # Super JAM Jr 是一個初級數平和專書社會發展 上手的音樂程式 基是建微率流等海渠海樂計號 舞踊歌曲,它是惊胁信息成各种曲型的歌曲
- 5-20-20 是一個數位化館放棄槽的軟體系統,具 懂 解除比维拉普特的所有功能,此有概察營品 at形(waveform)轉轉形狀物位實施帝國
- 6 淡香种控制程式 是一個純電流高控制器 對於 制度、右臂進各八音路的桥、防戒储器大小的规 75

Super Star极展视式介面函数大全 (Development Kit)

它能讓這種實驗價 Super Star 的所有功能。這 一系列工具包含了常知解助程式、TSR Driver)及CH 實的函式車,您可數入158 Driver (GM32V)並甲與 其中功能,也可跨函式庫連絡的mic 到槽式內來控制 毒效卡 语可用。宋静模语教教師 多媒蜂用示怪 式 音樂數學軟體或協助專題的研究



神武 t SUPER STAR



神武士 Haydn



神武卡 20



神動卡 GAME STAR



微體科技股份有限公司 金體科技股份有限公司

能公司 台北市忠孝東路七段547號 TEL - (82)051 0658 FAX (02)788-4438 高雄鮮華盧 量山市中山西路259卷2弄9號 TEL - (87)745-6212 FAX (07)742-4887

藝名軟、硬體指標常具所屬公司所有



TAN TON NERW INFORMATION COLTD 3F,NO 39. SAN MIN RD HSIN TIEN CITY. TAIPEI SHIEN TAIWAN, ROC

OXO影響艦隊股份有額公司 台中市大衛十街180號18

TEL 886,4 320 1687 320-6838 FAX (886)4-320-6849/325-2255 **张峰有限公司**

地址 高雄市九如二路57號7槽之8 電話 (07:31-1666·代表號)

确直 (07,32 139



本尖端出现角端公司

(勁丁) 開刊超級企構:

VR快打

大型電玩整台織回家!









這是一本前所未有的專家級

(一)它有過豐雪的內容---160頁超大容量!

(二)它有最多的照片解析---讓你馬上了解遊戲!

(三)它有最多篇幅·和最新的遊戲介紹一 以最多的頁数介紹軟體!

(四)它有最厚最實在的附錄配合最熱門的軟體 收藏型攻路附錄本!

你說! 身爲玩家的你! 怎能錯過!?



出版社 / 尖端出版有限公司 TEL:(02)218-1582 總代理/農學股份有限公司 TEL:(02)917-8022





尖端出版有跟公司。看到号沙



全省一有售





軟體世界雜誌自本期(66)起, 正式調幣馬來西亞地區之常售價格為 馬幣RM\$20元。為服務當地長期訂戶, 凡於 83年 10月 15日前訂閱本 刊之當地讀者均享原訂戶價之優惠, 產期則依新訂戶價統一辦理。特此公 告周知,並銘舊兩新知。勢力支持。

65 期暴人啓寧

電玩短路作者怪獸 電玩短路超人戰記作者 電玩短路三國演義作者 三國志□快速練兵法作者胖子 遊戲雜誌評析之我見作者

請於 9 月25 日前 於本社聯絡,以免權益受損

PC GAME設計基礎

本 CAI 主要是解說 GAME 製作上的一些基本技術,針對時下最流行的 VGA 相容遊戲,分別解説視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫……等等的基本程式設計要點, PC GAME 設計基礎包括書本和磁片,方便互相照印證,書本厚 594 頁,磁片則有 1 2M 軟式磁碟片三片,檔案近百個,內容如下:

爲了速度及其它的考量,程式全以 Microsoft MASM 組合語言撰寫,讀者最好多少具備一些組合語言基礎。雖然書中對程式也做了詳細的註解。

- ■抓取 13h 模式圓形
- ■顯示 13h 模式圖形
- ■抓取12h模式圖形
- ■顯示 12h 模式圖形
- PE2 上抓取中文
- 13h 模式下顯示中文
- ■産生動畫的方式
- ■電腦動書原理
- ■顯示單、複數角色
- ■軟體掛動背景
- ■控制動畫角色
- ■控制 PC 喇叭

- ■控制聲霸卡
- ■控制滑鼠與搖桿
- ■顯示中文
- ■硬體軟動背景
- ■幾種產生亂數的方法
- ■鍵盤原理與修改
- 訂購方法:坊間尚未發書,暫只接受郵購。
- (1) 台灣地區:每季訂傳新台幣 1,500 元,包括鄉號包裹等一切費用在內,以劃鎖方式部購,也可 以到翻局申購匯票,以限時掛號等出,會比劃接供些。
 - ●鄭政劃摄號碼。17072888 ●地址:株園市永原府35 6 號 ●收款人 許宇領
 - TEL : (03)336-7221 FAX : (03)336-7221
- (2)海外地區:請到當地有永鮮國際匯党的銀行,申請一張該行美金本票或美金匯票,寄給本人, 詳細鮮法請合銀汀辦事人員。各地區定價如下(包含鄭森貴用);
 - ▶港桌地區 US\$: 63 · ▶馬来西亞 US\$: 64 · ▶新加坡 US\$: 66 ·
- (3)其它地區: 餅先傳真、來面或來電查詢。
- 電話: X-886-3-3367221、FAX: X 886 3 3367221 (X代表近所在地區的國家代碼)
- 地址: NO 35-6, Yung Kang St, Taoyuan, TAIWAN R.O.C 1生名: Mr. Shu Tsung Cheng

國內自製軟體的新紀元 傳統ARPG遊戲模式已成過去 嶄新空前的遊戲內容即將誕生 突破了以往PC GAME 的 技術極限



敬請拭目以待

《西方魔域》









★遊戲進行中可運用特殊寶物來消除 ★主角本身可隨機發抖 障耐物。

★遊戲進行中每項寶物各有不一樓的 ★據點安排中職戰物扮演非常吃重的 法力。

满出









今北市北投票中央南路二段16號 ト 電話。 02 895-2201 894-1202 債額 294 26 8名 61-7





PAGAN ZEE



一個引動多少夢想、引爆多少話題的空間。正如 Origin 所言: We create worlds, 從一代的失雜稱至今日的 PAGAN, 世界逐漸完備而傳資, 人物也不再是一堆數值, 在這裡, 似乎可以找

到你所期待的一切(這關直是 人間仙境?)。

叫人心病的是,我們隱約 看到烏托邦的頃紀,夢境的破 碎,這其中到底出了什麼問題 ?每個聖者都知道卻也都不明 白,是那 Richard Garriott 曾梁

以爲傲的聲光效果和它所造成的嚴重於不及或著是放棄了 鍵盤的 mouse 操作帶來了不 便?也許是精心博思的法術的 一樣不像四代的美德系統般成功 ?還是聖者不再神聖了?每個 不喜歡 PAGAN 的聖者都可以 找出一打和別人不同的理由(



但遠打理由也許正差別的聖者 快樂的理由),就我而言,聖 者的快打他與瑪利歐化給我帶 來相當的煩惱,因爲 Origin 似 乎忘了提供足以匹配的操作系 統, 數作化本身是無 那的人是失敗地操作界面 的代罪善美

育世界卻是叫人窒息的。

在以上的話題中,絕對可以談的更多,不過我比較想先 談以下的話題。

先說說創世紀的傳統吧! 雖然在 U1 的時代創世紀已廣 受歡迎,但優良心說,在那遊



就不多的年代裡,不多的選擇 也許比遊戲本身好壞的因素來 的重要。而真正所謂創世紀的 傳統,是建立在三。四代之間 。三代Exodus建立了面板,並 一直沿用至五代,甚至六代中 還可以一眼看出其相關性。六 代的改良面板則沿用在中介產

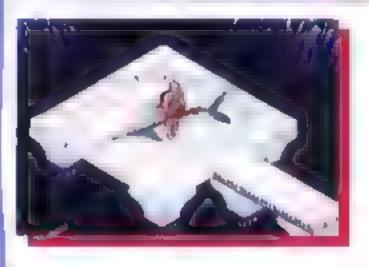


品··火星之旅和潛荒帝國上; 到七代進入了全營幕時代,主 要擊因於 mouse 操作系統的發 展, USER 不再需要由鍵盤或 發幕選取動作。不幸地。 PA· GAN卻把遺操作系統搞糊了, 倒是六代以來十分飽異的視角 問題在 PAGAN 獲得解决(這



膜我高興了好久)。

以上大致是界而部份。而 傳統的另一部份則是內滿,這 部份的發展比界面晚一代。雖 然在三代中已有了相當程度的 設定。但衆所稱道的美德概念 則是在四代中具體化…—個神



聖的法則,代表神與光明之力。主題延伸到五代成為災難的 根源,制度下的美德象徵白色 恐怖。而六代的種族對抗算是 進入新主題。在此之前NPC -直是種無效的角色,比路邊的 行道樹好不了多少,到七代時



· NPC終於活起來了,不同的 生活背景造就不同性格的 NPC · 但這也使人抓不出什麼是任 落軍是爲了那該死的操作系統 之故,但也許不是呢?(或許 是爲了讓落單的聖者有更多的

事情好做才有那該死的操作系

統)老玩家對Lord British、

入不列顛大陸時聖者不著愈? 不至於吧!或許,根本不是聖 者的偉大拯救了世界,只不過



lolo 等人想必有著深厚的情感 ,正如你身邊的至友與那些愛你的人,透過把多年老夥伴帶走所引發的失落感與孤獨感, PAGAN 正深刻提醒了我們期 是回到地球所必須要做的事使 聖者看來神聖呢了!於是,當 必須要做的事有所改變的時候 · 聖者不再神聖,只是個迷途 的孩子,不計一切的想回家。 這是一種罪嗎?還是身爲一個 「人」所該有的反應? Origin

務重點。在八代中這不是太大的問題。因為大部分你所做的只不過是奔跑、跳躍、逃離及load而已。NPC又再次回到行道樹的角色啦!

整個創世紀的背景大約如 上,而 PAGAN 的問期便在於

做了過大的散變,使 USER 有被背叛的感覺,搞到天怒人怨的下場,在此筆者干犯案劑。

首先是操作的問題,筆者 不得不承認道的確是 PAGAN 的一大敗筆,甚至是致命傷(

斗攤為 PAGAN 提出辯駁。

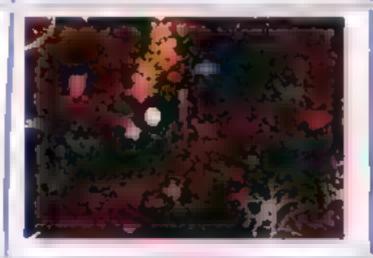
友的重要,而在一次次的存取 進度中,你是否驚覺到生命的 旅程中,不可能回鎖?

令創迷們真正失望的是: 聖者不再神聖丁,在不列級大 旅程中,可不可能回頭?

令創述們真正失望的是:

已創造世界太久了,該是創造個「人」的時候了,人類史上的最後一個聖人得去緊繆中找 ,而不是電腦遊戲。

PAGAN 在創造人的時候 似乎忘記順便創造世界了。這 也許是它所犯下最大的銷機。



箱果我們看到一個惭陋的世界 ,失去日夜、NPC銳減、情節 精陋,這蛋無疑問的是企劃人 員的錯,他們讓聖者和自己失 望了,我服給予最深的祝福與 問情。

別間我 PAGAN 值機支搖

國內廠商當引以爲戒),有了 七代的經驗,造成 Origin 高估 了 mouse ,這個問題當是非創 迷最無法忍受的吧?事實上, PAGAN 的操作如果定位爲超 任或 SEGA 手把,問題就會小 很多,甚至再起風潮!

其次是内容的問期,這是

釋(或幾分),那已超出我能力所及,我想說的是:我相信 PAGAN 在創世紀系列中將有一席之地,如果你願放棄成見,重新看看它(不是玩,那太累丁),也許會有新體會與新想法。"We create worlda"是屬於每個思想者的一句話。





七年和





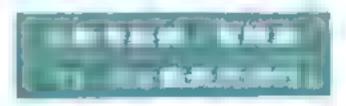
/徐國振

(一個虎頭蛇尾令人惋惜的遊戲)





- · 486- DX33 或更快的 IBM PC 相容電腦一合 •
- 8MB 主記機體(RAM)
 或更多。
- BT4000 VL-BUS 或更快的視謝加速卡。
- ·符合 MPU-401 規格之音 源器。
- ・經得起頻繁 Swapping 之 高速硬碟。
- · MS Windows v3.1 如果您習慣用中文视窗 · 建快祈祷您的 Video Driver 不會令 Outpost 水土不服。



- ・ 488-DX2-86 個人電腦 · 台・
- 8MB Ram WD90C33 視 窗加速卡。
- ·中文祝留v31。(備註: Try Sym 曾以 True Color 模式 Install) 選過 Outpost 叛軍 遺強抗拒。也在small font模式 時遇到不明干擾 -- W(FEDFD DLL General Protection Fault? ? 最後終於以 840 × 480,256 色 Large Font 才順利 Install 成功。
- · Segate ST-3390A 高速 硬碟 台
- ·雙效合 -型音效卡 General Midi+ Sound Blaster 。
- ・小型 Kenwood 揚聲器 ・ 對・
- · 17吋OEM 發幕(就是雜 牌的啦) 一台。
- ■任務宗旨:在宇宙中建立人類的新希望(Build Mankind's Future In Space),迎向光明的未來。

■任務背景:地球即將面



陷一場空前的大災難,小行星 「火神之銷」(Vulcan' II Hammer)朝地球飛來!科學 家努力想使它在靠近地球時予 以引爆,但爲了預防萬一,地 球開始興建宇宙「蔣亞方舟」 ,你是職長的當然人選,身負 人類文明存亡的千萬重擔。

2 序曲 Prelude

大家好, 我是冒險家 Try

Sym , 生平最大崇趣就是在各 個遊戲世界中探索越遊,會我 印象最深刻的有「創世紀系列 」、「文明帝國」等(因爲非 它們掙得了些「旅費」……) ,而「宇宙前哨」(暫譯: Outport 是也)的廣告出現在 遊戲雜誌時,便深深吸引着香 人,好不容易從主編處爭取到 遺個耗黃百萬美元的光碟遊戲 , 經影如背三民主義一般努力 地 K 完原文手册,看來是個徵 有趣的策略遊戲,似乎結合「 模擬城市」與「文明帝國」二 大經典遊戲的特色,再加上有 太空總署(NASA)專家的背 書,嗯!俺等不及要進入這般 「太空船」了,費了一番手腳 總算可以開始進入「介紹動畫」 」(Introduction) 了。這十分 鐘以AutoDesk Animator ™製作 的動畫與不是蓋的。內容即爲 前面「任務背景」中描述的。 樣 - 畫面非常細膩生動, 我第 一次覺得17吋螢幕玩遊戲不夠 大!接下來正式進入遊戲,一 随甜美的女爱傳來,令人不由 得聯想到名片2001中的 HAL

9000, 我把「她」取名 USA 9600, 希望她會比 HAL 9000 更聪明。選擇相關裝備,決定好前往的星系之後, 幕幕實心悅目的太空動畫呈現顯前,呢,看來本繼長的前程似乎是一片光明……。



3 主題曲 Main Theme





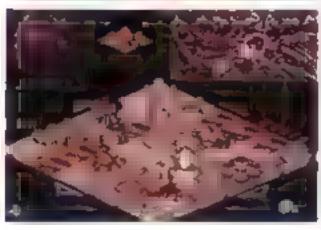
• 甜美的語音常在遊戲進行一 陣子後自動消失:其次,這裏 的建築物不像「模擬城市」中 會自行成長,還得自己拆毀來 改建更新的同類型建築;令人 不勝其擾;最後,也是最嚴重 的問題。一旦星球上礦蔵開採 殆盡:科技便無法進展,等於 宣告遊戲結束。在遭遇重重挫 折後,艦長 Try Sya 決定航向 Internet 資訊大海,導求友艦 的援助,很幸運地在NCTUCC-CA Ptp「港口」獲得引擎升級 (版本 10 至 1.1)的機會。 又在 NeeNews 「酒吧」獲得不 少小道消息,從此一帆風順。 重新開始建立「前哨站」、在 第94回便使得「叛軍」無條件 投降。並於第 300 回合發射新 太空船, 結束本次的任務…… 。這說明了幾點事實:①說明 書實在太簡略了,如礦藏一定 要在地表没採盡時繼續向下採 勘才行,賭如此類細節被省略 得太多!②一個教學範例是必 須的,本遊戲給新手的補助訊 息遠遠比不上「文明帝國」・ 在新版本 11 中提供了遊戲進 度檔和說明檔。對於新生的助 益頗大。③「叛軍」的智慧 (AI) 實在太低了, 這在一般 策略遊戲是很少見的,儘管程 式作弊讓叛軍一開始即可建立 基地(我方需10回合)及一些 高科技建築物,但叛軍只會亂 建一通,完全没有任何經濟效 益可幫,看來那位 NASA 專家 對AI及什麼研究,不然就是急 著推出產品上市而忽略了?(4) 結局草率,在歷經漫長、痛苦











有位美國網路同好說:「 我覺得 Outpost 只是一片價值 50美元的 Demo 配了!」這確 是說入我的心坎,只要是對 Windowa 81 稍具常識的人都 可以輕易地看到「宇宙前哨」 中所有的動畫、聽到所有的音

樂、語音而不需進入遊戲中, (提示:使用 Media Player) 如果脫遊戲本身極具可玩性。 掷逯無所謂,但事實是你常得 重複一些單調無聊的事(如分 配 100 個實驗室到不同研究課 題!),而且在 Windows 31 環境下操作極變,緩慢程度和 建築物多寡成正比;說明書曾 提到「宏観管理」(Managemot)能製你處理日常 琐事,實際上根本沒遠回事, 還不止遺點哩,包括「卡車」 運輸、「單軌電車」(Monorail) 運輸及「貿易」(Trade)等有趣特色皆不存 11 版本 的 Outpost 世界中!但是敝人 在光碟片中倒是發現這些消失 的特色(如 250 FLC 星現載車



行駛的精彩動養), 真是吊人 胃口!此外本遊戲幾乎無音效 可言(語音不算),從寫實的 角度來插倒也無可厚非,只是 娛樂性便少了許多。

⚠ 插曲 Interlude

前焦天筆者前往世貿參觀 台北電腦應用展。在一家光碟 片贩售攤位間老板娘 Outpost 有在實嗎,她說:「早已銷售 一空了1一片實2000元還供不 應求呢!」唉!這年頭很多人 是「以貌取 GAMB 」來决定是 否購買呢!相信各位聰明的讀 者在看完本文後自有正確的抉 揮・不過已經買了的讀者也不 用難過·Sterra On-Line公司在 7 月份宣布以後的更新版徽定 會包括那些「消失的特色」・ 而且不另外收費(平應衆怒?), 至於如何取得最新版本, 請自行至 Internet 中(NC

TUCCCA 多半會有) 尋找,有 興趣的玩家可洽胸艦長 Try Sys,他會很樂意與你討論的。





5 終揚 Finale

這個深受注目的遊戲及能 展现出它應有的水準實在令人 數應。當初設計者的企斷心可 能相當宏偉。也定出了許多未 來「擴充模組」(即一般所割 「資料片」)的計劃,但誠所 調「好的開始是成功的一半」 · Wing Commander 如果只有精 采動黃而無具娛樂性的戰鬥萬 面、戰鬥任務,還會有人想置 後續的資料片嗎? Outpost 在 城市建設上不及「模擬城市 2000」來得生動活潑,在策略 經營與科技發展又不及「文明 帝國」有趣富挑戰性;限定在 Windows 31 環境執行對一般 玩家更是項沈重的負擔,綜合 以上論點,筆者以爲 Outpost 只能算是個未完成的新跑材遊 戲(以前有個叫 LunarBase 的 game題材接近,但更無趣。) · 雕 Sierra 實術這是1994年最 佳遊戲之一的目標 遭 遼得很。 最後筆者良心的建議您:等新 版本 2.0 推出再考慮購買 Outpost :希望訓練自己彈指神功

與耐心的玩家則不在此限。







47ft. Mevanzol I J 野々村病院の人々 FARLAND STORY





185



FAR HANDSTURY

- 所須配備: NEC PC-9800 VM 以下
- 滑鼠 · 支援
- HDC:支援
- ●音源 FM 音源・MIDI音源



▲ 人物屬性資料。

是一款由TGL所設計 發行的幻想戰略遊戲。 發行的幻想戰略遊戲。 雖說是戰略遊戲,但遊戲中不 質實物品、NPC(特別除了, 質質物品、NPC(特別除半個 以及召喚等特色。可說是半個 RPG了。其實話說最近此類型 的 GAME 不論是在電腦界或電 視遊樂器界都相當活躍,可說 是一股風潮吧。



▲ 戰鬥害而之一。



▲對話視窗。

→生動的輔助 講解畫面。

▼遊戲主電面。





▲部隊移動車面。

當然,說到戰略遊戲就不能不提一下其AI能力如何。在 FARLAND STORY中,敵人是以 一區一區聚集的方式等善玩家 的部餘接近。一但玩家接近後 便傾潮而出,敵動攻擊。這種



阿斯斯、西洋拉斯科

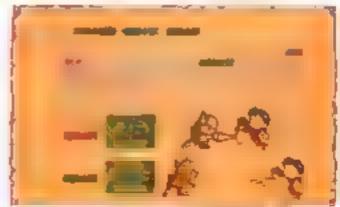
▲商厅汽商监师。

以靜治動的AI雖不怎麼高明卻 也是蠻讓人頭痛的了,玩家稍 有疏忽便會被電腦剛設至死, 是故行動時不得不小心一點。 就整體來說,其AI表現選算是 不錯了。



▲觀門計加之。

畫面80分,操作性90分, 愉樂度95分,這便是店長打給 FARLAND STORY 的分數欄!



▲ 有趣的攻擊 **為**斯山面。

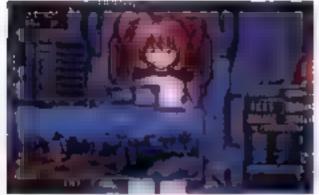


Marien

- ●所須配備 NEC PC-9801 VM/UV以下
- ●滑鼠:支援
- HDD:支援
- ●音源: FM 音源



▲ 姚敬相 通惠市



▲ 戰鬥時之動畫。



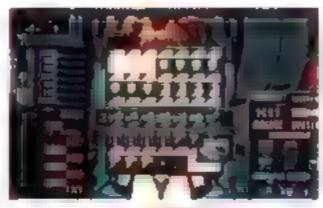
▲ 至醫校打I 景

→ 至風月場所
表演歌舞 •

▼至,貨器I作 失敗被貨幣







▲公長门脚工作表



▲ MARION 之戰鬥袋。

Marion • (必竟生命比較重要 ······)



▲ 至學校擔任模特兒 · 職 ·

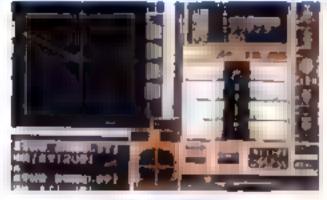
不然,乾脆直接在 Marion 手上裝一把六管火神砲算了。 嘻嘻,看誰還敢欺負咱們可愛 的"戰鬥業務"用 Marion。



▲ 這便 MARION 的開發部。







▲ 那就主意后,

這次98上的"沉默の艦隊 "在移植度上可說是做的相當 不錯。不僅在人物圖形上没有 變形, 連劇情內容都和模畫沒 有兩樣。雖說是個標準的潛艇 戰略遊戲, 但每一關的任務內





▲大海街

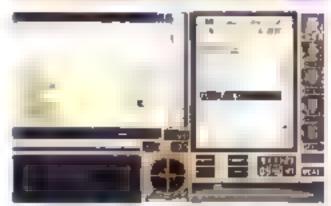
容·戰場配置,都可說是優惠的翻版。不過這樣雖是忠於原 著。個對一個戰略遊戲來說, 都也限制了玩者自由發揮的空間。而且如果玩者沒有看過優 數的話。那遊戲難度更是不在 話下了。

此外,就模擬程度來說。 "沉默の艦隊"在潛艇模擬這 方面仍是停留在平面 2D 的階 段·其形態可能和以前 IBM 的 潛艇模擬遊戲相當類似,不過 正如日本遊戲的一貫服格一般 ,在畫面上表現的可說相當精 級,而且各聲場船覷亦都有外 型及數據資料,避算是製作的 數用心的了。



▲船路資料 智具





▲武器資料表。

總而言之,如果您是"沉默の艦隊"這部母畫的忠實讀者的話,那違款遊戲可真是不可錯過了,如果不是的話,那……。咱們看下一個介紹職。





- 所須配備 NEC PC 9801 VM以下
- ●滑鼠 支擔 ● HDD 支援
- ●音源 FM 音源



染篇:唯主好表家。



▲ 身件受害者 - 院長夫人 •

श्रमम 記的店長在第60期爲大 述 家介紹通的河原修束の 一族嗎?其殷行的 SILKY'S 公 司在隔了一陣予後,再度推出 了同類型的多重結局式AVG遊 戲"野々村痢院の人々"・這 次不僅在圖型上更加細膩漂亮 · 在内容上亦更龐大複雜。當



今人獎爲觀止的畫工。

▶ 眭! 你幹什 3.11

治療主義節





走路樓一點!看,整倒人



美麗岛家的女權士。

正如標題一般,故事是由 野々村病院發生殺人事件開始

> 偵探角色 1 因故受傷住 院因而凑巧接下此案。 就此展開一點串的調查 行動。不過整個事件表 面上看來雖然簡單 • 内 面卻暗蔽了許多恩銀数 機。加上主角身爲醫院 病人,可說是兇手刀下 魚、俎上肉了。調查員 程稍有疏乎便難逃一死 在遊戲報度上來說。 著實是相當高了。

> > 道次"野々村病院

の人々"在多重結局事件上可 說是做的相當徹底的了,整個 遊戲幾乎每一個指令都會引發 不同的劇情事件。當然,更會 導至不同的結局下場。 您能想 像當店長玩此遊戲玩了五十多 過,而店長朋友玩了三十多遷 在加起來近玩一百遍的狀況 下,仍未挖完此遊戲所有的事 件及圖 彰 ……



令人心跳的時刻。

您說,現在有那幾個遊戲 能讓玩家努力不倦的玩上近百 次呢?當然,話又說回來,相 信玩家們可從圖片畫面上得到 一部份答案的。



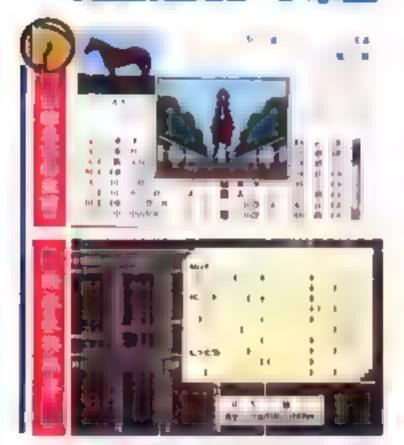
GAME OVER 畫面之一。



▲ 美好結局之一。







DERBY實馬是源自於英國 Surey 部的 Epsom · 在每年的 六月第一個星期三兩舉行的大 型賽馬會。與會之馬均需三歲 以上,賽馬大會的由來當然多 少和人類喜好一試自己運氣的 天性有點關係,不過基本上它 是一種相當高尚的運動。而且 甚至有人以此爲業,和馬有四 的運動也不僅止於手上那幾張 决定下一餐是否有著落的馬檠 ,衍生出來的馬術和馬球同時 也受到世界各地人士的喜爱, 因爲看起來再怎麼帥氣的哈雷 機車▶跑起來始終不會有馬兒 的優美曲線和臨場的動態,數 迎您來到 ASCII 爲您舉辦的日 本DERBY賽馬會。在日本,

DERBY實馬、棒球和 P1 賽車 是他們的最愛,相信來到這兒 , 您也會毫不容氣地揮霍青春 和金錢,感受彩金迷人的誘惑 和疾風奔馳的快感。(因為這 個原因筆者差點交不了這籍稿 子,填不好意思!)

DERBY實態是由咖啡有名 的日本 ASCII 公司製作發行: 在遊戲中所有的設定都相當地 **清楚,而其内容也顕得極爲豐** 富・較之 KOEI 的 WINNING POST (賽馬大亨)有過之而 無不及,除了賭馬之外,玩家 也可以運用手上僅有的資金。 作有效的投资 圖用。實下看好 的小馬。加工一點變心。細心 和耐心,小心地呵護。 訓練牠 ,誤它爲你謀取更大的財富和 成就您,如果有多餘的錢,更 可以考慮在自己的牧場裏,培 育屬於自己的優良血統馬族。 說來容易不過做起來可是勞民 傷財的。除了這些精彩的内容 外,在賭馬的部份如何利用僅 有的資訊,像是出賽馬匹(出 馬表)和賠率。正確地買下會 濃你致富的馬栗(投栗),也 是一門學問,特別是一些賽馬 會的專用術語,没有接觸過的 人渥真曾被弄得滿頭霧水,尤

其違又是日文的遊戲,希望會 有中文版的誕生解教養生…在 DERBY賽馬中引用的腦師姓名 和雙貫日期排定相信是經過確 認的,在這裏要推清的一點是 · 日本的DERBY賽鵙開賽日期 不同於英國,是在每年的八月 第一個星期舉行,每級此實都 殿格地劃分參加資格(没有人 客歡看實力總是差距懸殊的比 賽吧?) , 越級挑戰如果没有 相當的實力是不被認可的,就 算參加了,一旦比賽的結果是 被大家遠遠地拋在後面,下場 是相當悲慘的 -- 禁賽三個月 -想想一匹馬有多少三個月可以 **讀你很贊。因此如何讚你的寶** 貝,在最短的時間内瀏整到最 佳狀況,贏取最高的獎賞,身 爲馬兒主人的你可能會發現期 髮變白了…

/RXZ

DDS/V最新证



有现场转指的赛馬場



賽都會課人熟血沸騰。不過看 看畫面上的播報員那種激動的 楼子倒也惺有趣的。每場比賽 開始,馬匹依號次進入賽馬場 時,可愛的馬會妹妹會跟各位 報告無匹的參賽體重 > 該加減 多少重量都在遺襲完成。接下 來是播報員對馬匹狀況的簡介 • 如果每場比賽你都要一個個 地看完這些介紹那可興是件累 人的事,所以,按下你的滑鼠 健吧!脱到滑鼠,這假遊戲除 了進入時需要用到鍵盤外,一 鼠在手通行無阻,方便到了極 點,操作界面設計得相當人性 ,對了!居然忘了跟各位介紹 跑馬的鏡頭,相信看過賣馬的 人會有遠在天邊的感覺,所以 就有人弄了氧祝牆遺玩意兒。 隨著鏡頭的移動,每一匹馬的 動態你都可以從螢幕上的模擬 爾祝牆看得一凊二楚 □包括觀 衆的吶喊聲 就像坐在貴賓席 一樓,很有臨場麼吧!

在筆者日以繼夜, "用力"地研究了好幾個晚上後, 終 一點心得機出來和各 於有那麼一點心得提出來和各 位玩家分享, 在出馬表中的資 料非常重要, 如果是自己的馬 匹參賽的話, 還可以指示騎師 觀則馬匹的方式, 遊戲預定的 7 集獲 GI 級的天皇實大學



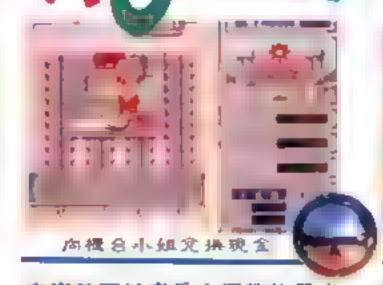
方式是由畸節自己控制。運氣 好的話碟見伯樂!贏得冠軍當 然不成問題。這氣背的話就算 你有赤兔馬恐怕也會被糟蹋了 !在瞬節姓名的左邊是騎師當 日狀況,右邊的四格框和箭號 代表騎師預定的駕馭方式,由 左起分别是起跑時取得優先顧 位、爭取在前領導優勢、在中 間位置待機衡刺、最後全力衡 朝,这些預定方式可以由玩家 控制,另外一個控制方式是任 由馬匹自主,至於馬匹右邊的 四格方框則分別代表前述的四 糠控制 方式中馬匹本身的 實力 ,框框裏的符號則是其能力的 強弱,影響比賽結果的因素很 多,除了天候、場地情況等無 法掌握的因素外,如何妥善地 安排骑師和控制方式是致勝的 關鍵,冷靜地分析遺些僅有的 資料和一點運氣也是發財的唯 一提會。

遊戲中經常會有風發事件 - 像梦尾受傷甚至無法再比賽 或是花了幾億圓買的母馬難產 而死,而遊戲本身又没有線上 做存功能,只有在跳回 DOS 後 自動態存,所以爲了避免這些 不幸事件降臨在你身上,最好 能常常健份 DS DAT 這個檔案 如果作弊可以保住變馬的小 命。麻煩一點應該無所謂。聰 明一點的人大概也想到了快速 致富的方式:不過筆者要提醒 玩家的是不要偷雞不著蝕把米 ■確定出賽馬匹號次没有變動 的情况下再動手翻!不過這樣 一來顧然失去了許多樂趣! DERBY賽馬擁有滿足不同層次 玩家的充實内容、嚴謹的資料 記錄,大概是筆者對馬有幾分 艇迷吧!!如果玩家家裡有馬 的話(不是我一歲大時騎的那 種….) ,可以審張照片來嗎? 哈哈!DERBY是個不錯的賽馬 遊戲哦!

附註:_____

①草腈检集一名。 图提腊是指的《名》只要押中其中之一即可,但略求和某唐不同。





005/Vi

海機名小組定接现金 家裏就可以享受小網珠的聲光 娛樂,看著一朝賴小網珠,在 一根根小網釘裏鐘破頭找家去 ,你也可以看看店裏的小姐, 可惜的是就算你是小師哥,她

也不會賠你聊天,哈!

雖然有八家遊樂場。而每 個遊樂場又有150部機台。不 過機台的種類並不是很多。大 概有奉運777(LUCKY 7)、瑪 丹娜(MADONA)、女孩(娘娘)、時光之城(TIMEZONE)。閃 亮之星(SPARK)、快速閃電(STARLIGHT FLASH)、十三號 星期五等機台。不過一些機台 等件的位置幾乎是大號台 等件的位置幾乎是大號的功能。 遊戲也提供了放大鏡的功能。



另一部機台去破台,筆者覺得 很新怪的是,為什麼在同一家 店裏的珠仔不能通用,非得很 實時間換來換去的,有點被牌 待的整覺! 玩小鋼珠的快感除了中大 獎的期待外,拿著小水瓢挖珠

獎的期待外, 拿著小水瓢挖珠 仔和接珠仔也是一極享受, 當 然在 PC 上是不可能的(除非 你想把香槽倒進主機裏去…) , 雖然缺少了幾分娛樂性, 不 過能等數分與樂性, 不 可略的聲音, 當做是炎炎夏日 的價原機台, 當做是炎炎夏日 的價原小品倒也不錯!







LIVING BOOK 系列-

小犀牛上學去

得在前幾期的軟體世界 雜誌上,曾經介紹 Broderbund 的 Living Book 系列: 祖母與我 (Just Grandma and Me)→亞瑟老師的麻煩(Arthur's Teacher Trouble) , 免賽跑 (The Tortoise and The Hare) · 新伙伴(The New Kid On The Block) - 前兩張 常常包括在市面上的多媒體套 件中,所以常見。後面兩張在 市面上仍舊很少見到 = 現在 Broderbund 趁胁追擊,再度推 出來福狗的骨頭(Ruff's Bone) 及小尿牛上學記(Little Monster At School) .

Living Book 系列 显著它的 音效及生動的圖片,除了相當 吸引小孩子之外,速大人也爲 它善迷·在 Little Monster At School 中常然也不例外。由於 它的英文較簡單,有活潑的畫 面聲音吸引小孩子,不會使小 朋友一下就感到歉填。所以也 是家長指導家中小孩學習英文 的絕佳教材。本光優故事書的 作者是美國著名的意話故事書 作家 Mercer Mayer 1 而祖母與 我也是出自於他的手筆 • 故事 是敘述 Little Monster 一整天的 上課生活,從床上起來以至於 放學回家,全部分成十八頁的 故事 * 詳細記錄 Little Monster 一天的日子。

Living Book 分為閱讀模式 及遊戲模式 · 閱讀模式很簡單 ,就是一頁一頁的說故事 · 念 完畫面上的敘述文字加上人物 的過場動作 · 就翻過一頁 · 遊 戲模式才是本系列吸引人們的

故事一開始 Little Monater 的房間內睡覺, Little Monster 的母親叫他起床,要他準備上 學。然後他下樓吃早餐。吃玩 早餐後就去鹖牙洗脸,準備好 上學所要帶的物品,上學去! 牌呢一開始就先唱一首展問曲 >接著學習字母的寫法,他同 時也碰上了一個有趣的同學 Yally * 再來有關網養寵物、種 植物、同學開討論週末所做的 事、午餐時間、玩遊戲、老師 說故事、地理讚、美勞課、自 然課,音樂課,以至於放學回 家之間所發生的趣事。在十八 頁的互動式光碟故事書中記載 的十分詳細。

雖然包裝上註明適合給 3-8 歲的小孩使用,不過它也相當受各階層年齡的人歡迎。【筆者現在有幸用電腦 keyin 文章,完全靠 Living Book 鎮住師。】而且除了一張 CD-ROM、手册外,還有一本由本故事書的原出版社 Green Prog 授權的



一本圖書。Living Book全 系列都具有模畫式的精美 畫面,錄製清晰的語音。 【當然本身的音效卡也要 不錯】和在市面上的光碟 比較也在水準以上,相當 適合個人收藏,或教育兒 董使用。

● 俞伯翰 —

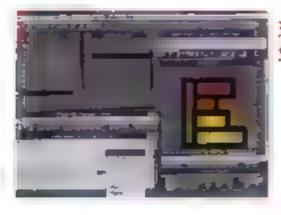


△ 年也不知是C語言程式設計師的夢 幻道是夢醫之年。C/C++佔領 程式事裝軟體八成以上的市場。組合語言 淪爲輔助補強的工具。尤其在 WINDOW 程式開發方面。C/C++幾乎是必要的 工具。雖然可以用組合語言或 VISUAL BASIC 來取代。但前者付出的心力並不會 換來同樣的效率。後者則不能完全發揮 WINDOW的力量。故 C/C++仍是 DOS及 WINDOW 上使用最多的程式語言

脫來奇怪。 WATCOM C 對其他樂者 來說,最大的威脅竟然是遊戲市場。以前 在遊戲中使用最多的應該是 BORLAND C · 其次便是 MicroSoft C • 可是自從有遊戲 使用 WATCOM C 加上DOS / 4GW 的方 式發展 " 並獲得好評後 " 便有多家公司爭 相效法。短短一年内以DOS/ 4GW 作 DOS EXTENDER 的遊戲便有 -- 大堆(有 部份是隐藏式的,付兩佰元美金。買一套 **工具程式便可以封装起来)。在半年前筆** 者曾在本專欄中介紹過 WATCOM C及 DOS EXTENDER > 最近 WATCOM C / C ++又出了新10.0版本,不管是針對一 般的軟體或是遊戲都有一定的影響。加上 一些有趣的現象,筆者特以此文詳細和大 家研究一番。

如果有正式玩BORLAND C40(真的用質的),便知道其中缺乏組合語言和DOS BXTENDER 的支援,筆者現在終於知道原因了,BORLAND 的新策略是把所有東西分開來費,以前送的現在都改爲實了,使人有種 BORLAND 越來越像 MireoSoft 的感覺。像 DOS EXTENDER 這種東西,其他廠商進入 32 位元市場時都用送的,唯獨 BORLAND 用實的,而且還晚了半年才推出,真是氣人。

這一次WATCOM C對平台的支援有了大幅度的變化,最重要的是WATCOM不再把32位元和16位元的編譯器分開來實,讓你一次過擁有16與32位元的編譯程式與程式庫,選算是一件使人高與的事。現階的WATCOM C 100支援以下的開發環境—16位元DOS、32位元DOS、WINDOWS 3X、WIN32、WINDOWS NT、OS/2、



的 硯

NOVELL . AUTOCAD ADS / AD1 • 除此外選提供 5 套程式 数展組件, WINDOW \$19DK WINDOWS NT SDK • NL-M SDK OS/2 TOOLKIT . MFC ■最特別的是WATCOM破天荒 的提供組合語言編譯器,各爲 WASM → 使WATCOM C可以完 全獨立成爲一個眞正的發展系 統(組合語言始終是一切程式 的根茎,老是活在 MASM 陰影 下不是正確的生存之道》。

WATCOM另一個改變是提 供整合環境, DOS 發展者先別 **高興。這個整合環境和其他廠** 牌的新版本一權 --ONLY ON WINDOWS • 不過較其他驗牌 較佔優勢的是, WATCOM C 可 以直接在WINDOW中開發DOS OS/2 的軟體,不過遊戲作。 者都應該知道 · WINDOW 中不 容許改變INT 08 · 故用 WAT-COM C製作遊戲還是得乖乖的。 在DOS下工作。(如果 Chigago出現後則又另當別論,因爲 新一代的遊戲將要在 WING 内 執行)。

WATCOM另一個改變是提 供整合環境。DOS發展者先別 高與,這個整合環境和其他廠 牌的新版本一樣 --ONLY ON WINDOWS - 不過較其他廠牌 較佔優勢的是→ WATCOM C

可以直接在WINDOW中開發 DOS、 OS/2 的軟體·不過遊 戴作者都應該知道。 DOW 中不容許改變 INT 08 ▶故用 WATCOM C 製作遊戲 選是得乖乖的在DOS下工作。 (如果 Chigago 出現後則又另 當別論。因爲新一代的遊戲將 要在 WING 内執行)。

可能是 WATCOM 以往做 得太好了,除了修正了一些 BUG 外。似乎在速度上没有太 明顯的改進。(用程式來測試 仍是有快了一點,但不是很多) * 很明顯的 · WATCOM C 100 是針對 BC40 及 VC15 而 來,不過 WATCOM 仍無法權 脱那種專業應用的身段;爲什 麼筆者會這麼說,因爲 BC 、 VC · SC 都提供了程式產生 器,唯獨 WATCOM C 没有! 若你在WC 下開發 WINPOWS 程式,仍得和以往的DOS程式 作法一樣,寫好程式碼、編譯 、除錯、執行、測試、修改、 編譯····· WATCOM 並不提供 一些如 AppStudio 之類的東 西幫助寫程式,這對DOS程式 師當然没有影響,但對 WIN-DOWS 涅式師卻幾一個大問題 - 雖然你可以從程式碼方面著 手作一固定的模型,再修改而 變成其他應用程式,但畢竟不 是一個好法。在這個一切請求 效率的時代,如果不提供一些 方便易用的程式產生器,恐怕 雒以爭取更大的市場空間(不 知道如果大家一起寫信給他們 ,他們會否在未來的產品中改 善,美國軟體業常有因大量使 用者致信要求,而作出相對的 修改)。

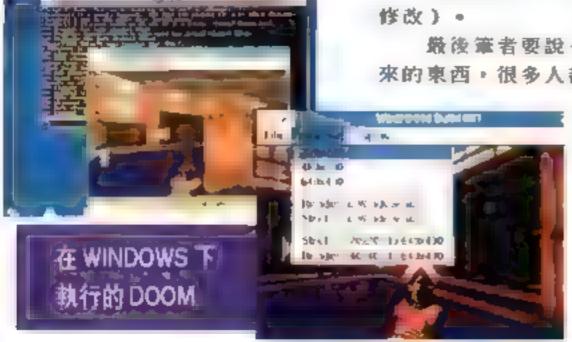
撒後筆者要說一些比較未 來的東西,很多人都知道,

> MircoSoft 以後將不 再發展 DOS : DOS 將會 變成 Chi gago ch -個用以執 行軟體的

視窗(據說功能仍會比 DOS 6 X 強,亦即 DOS 與WINDOW的位置將互換)。 屆時 GAME 只有兩條路可走, 一是在靠 DOS BOX 來運作: 一是乖乖的在 WINDOWS 下呼 叫 Wing 。前者當然對以往的 程式師没影響,但後者勢必要 改變原來的寫程式習慣 = 一直 以來,筆者聽到很多人說: WINDOWS 的 SDK是非常難學 的東西,而以 OOP為主要設計 思想的MFC 則更是難上加難。 筆者抱著不信邪的心態去嘗試 一下這些東西,結果呢? BDK 没有想像中那麼複雜難懂。 MPC卻更輕點,爲什麼會有這 種現象呢?

最大原因有一個,筆者早 年非常喜爱姿金塔!亦把金套 的程式参考手册看完 = 雖然及 有興正寫過麥金塔軟體,但那 植凯息主導的程式概念已經成 了型,故轉移到 WINDOWS 土 就不會有太大問題。筆者敢說 一句話: WINDOWS SDK 最少 有50%來自要金塔的概念,難 怪 Apple 到今天仍不肯終止道 一場與 MicroSoft 間的官司。其 實大部份的人不能在短時間內 學會SDK和MPC,主要是不能 接受听觀念和新程式方法。甚 至用反組繹工程來對付也是任 然。因為你得到的只會是動態 程式庫的進入點,歐根兒不知 他在呼叫甚麼東西(有一種語 喜 FORTH → 號稱反組譯剋星 • 就是用動態連結而成的) • 可惜的是,MRC到現在爲止仍 没有一本書專門介紹,奠正能 參考的大概只有線上手册(WATCOM的印刷品手册不包括 MRC · 要的話只有跟 MircoSoft 實,不然只有把 CD-ROM 上的 文件檔印出來)。

從WATCOM C的新版本來 看。下一波的戰場肯定是在 WINDOWS 下開始,如果不想 **瑜爲老二主意下的小老百姓**: 還是早點開始向 WINDOWS 遵 進,不然錯過這一班車可 能永遠都到不了目的地了



遊泳所媒體

3C 資訊頻道

於現在的社區有線電視風行,及電腦遊戲的蓬勃發展 所以由最近成立的三希資訊公司。和和信集團旗 下行健課訊公司,再加上新遊戲時代雜誌和電視遊樂報導 相關的娛樂平面媒體聯手製作「遊戲世界」節目・藉着 知新頻道」向國内七十萬戶以上家庭 播出。

這件事情所代表的意義是:國内的電腦遊戲玩家除 了目前的四本遊戲雜誌之外,又多了一項新的選擇。而 且屬於較動態方面的報導,不再只是一張張的圖片,代 之以連貫的動畫播出。遊戲世界節目包括了:遊戲龍 **虎榜、遊戲大製團、遊戲過五關三方面。除了介紹電** 腦遊戲、多媒體軟體及電視遊樂器的產品介紹之外, 並邀請產品設計人,精通遊戲花訣的玩家,在螢光幕 前现身設法,未來也準備和資策會教育訓練處。共同 製作主要套裝軟體的使用數學節目,以及開放現場電

話供觀衆使用,達到雙向交流的目的,充分發揮媒體的功能。

遊戲世界將透過知新頻道,自八月十六日起正式聯合播出。讀有線電視頻道成功地和電腦休閒軟體 結合。播出時間為 06·30 7 00 / 12 30-13 00 / 17 00-17 30 / 21 30-22 00 / 02 00-02 30 每週六播出遊戲艇 虎榜「每週日播出遊戲大觀園,每週的二、四則是遊戲過五關。

特别注意的是遊戲觀席榜即像是各家遊戲雜誌的遊戲排行榜,這種排行榜是最受各方的矚目,一希 資訊在試映記者會中指出目前排行榜先暫用友刊新遊戲時代的排行榜資料,將來考慮會結合四家雜誌的 排行榜資料,膿排行更加公正。這樣一來就會大大減少所謂公不公正的問題了。

图字64BIT VGA家族正式亮相中

隨 合一機板, PCI BUS 預計會於 94 年 Q4 展露身手, 設亨公司產品規劃也將顧應此趨勢 ,著重開發 64 位元之 VGA • 強調人性化,中文化的設計,操作簡便易學,突破 VGA 卡硬 梆梆的架構,享受真正高色彩高速度,即時在大的工作量,亦能用最短的時間應付自如。

答字 64BIT 糟圖處理家族成員包括: MACH64、S3964、S3864。其中 MACH64/4MB VRAM 晶片,除了採 64 位元的結構,其RAMDAC也採用 64 位元設計,在 1024 × 1280 全 彩模式下能不損失顧像度或可用顏色種類下產生高效能的 WINDOWS 加速效果外,硬體最先採 用 DOUBLE EPROM 即時設定 Monitor TYPE · 於 WINDOWS 上更加入了虛擬桌面,RGB 三色 校正,支援 DPMS · 即時移動、縮放、鷹眼及鳥瞰功能。除原廠全力支援的最新各項原裝軟體 的驅動程式,BBS 雙向連線,產品並附有二年保證,使用中文手册。

8386/964繪圖加速器,乃 S3 加入 64 位元新 代晶片,除了支援 VESA\PC1 匯流排,也 提供省電功能,在 800 × 600 均能達到 16 7萬色,更建立中,英文 WINDOWSicon 切換解析度 操作簡便,及中文手册。

啓亨公司TEL: 3952230 BBS: 3570736

特別等



次世代家庭娛樂主機解析

到前一陣子日本舉行的「東京電玩展」的 許多相關報導之後,你是否羨慕日本玩家 的第一手消息!或是驚訝於「次世代電玩主機」 的解為來學!再不用多久,這些主機——上市後 ,你將發現電視遊樂器不但比電腦的影音效果要 好的多!甚至有超越大型營業用機台之勢,爲了 避免我們最實具的讀者迷失在衆多主機之間,特 別以專題詳加介紹之。相信比坊間零散不堪的報 導要來的更詳細且實用。希望各位也做好準備迎 接新時代的來臨!

這次預備介紹的主機包括了有:SEGA 公司的「SATURN」以及「SUPER32」、NEC 公司的「PC-FX」、SONY 公司的「PLAY STA-TION」、萬岱公司的「BA-X」、任天堂公司的「PROJECT REALITY」以及「?」、還有 3DO……等等。眼头的讀者應該已經看出來全是日系的主機、飛利浦公司的「CD-i」、Atari 公司的「Jaguar」皆不在介紹之列,一方面是由於資料取得不足,不即略掰騎稿費。一方面也是顧應到未來的實用性,(依往例一向只有日產娛樂機能攻佔臺灣市場)。

關於複合媒體與次世代主機。

我們得先對新一代主機有基本認識。大體上 94年前後發表的家庭用主機有三大類。第一類是 所謂的複合媒體機器。第二類是遊戲機的改良版 主機。第三類則是本人主題。次世代主機。基本 上前兩類的定義較無問題。但次世代主機和前兩 者之間就很容易出現界定不清的情况了。

所謂的複合媒體,又稱多媒體(有没有原來如此的感覺?),英文為 Multimedia 。透過近年來科技的驚人成長,數位技術終於進入實用階段,而以數位科技爲基礎將電腦、通訊、 AV ·····等諸項媒體,在音效、音樂、動靜態畫面、文字····等方面進行整合的軟硬體皆屬之,所以依實養定義而書遊戲機亦十分近似多媒體,唯其功能限制相當大,且在通訊領域運用不足,故一般而言不屬於複合媒體,但絕對屬於多媒體領域的

/ 黄振倫

3DO,則由於現在是以遊戲為導向故介紹之。

改良型主機似乎以 PC·E 最具代表性、不但 系統卡一直換、主機也一再更新(好像和電腦有 拼 *)。此外任天堂的大敵 SEGA 公司也推出 CD 主機、之後並有二合一的機型、今年 4 月間 又推出改良的卡帶、 CD 二合一機型,機身紹小 、大約是你手上這本雜誌的一半,美國市場名稱 為「GENESIS CDX」、除了機器本身具備的 CD 簡身聰功能之外。並隨主機附贈三張 CD 片 ,內面 7款遊戲。由於非主題消息在此簡單介紹 便罷。

公認嚴標準的「次世代離玩主機」大概非任 天章公司的「PROJECT REALITY」、SONY公司的「PLAY STATION」,以及SEGA公司的「SATURN」與屬了。由於任天堂的 PROJECT REALITY還據遊無期,SONY則没有足夠的戰稅遊樂器經驗,所以一般玩家目光都放在SEGA的 SATURN 身上,倒是筆者個人比較期待 PLAY STATION,總之,後文會爲您詳細介紹就是。

市場電争

目前,主流派家用爾模遊樂器的中央處理器 多爲 18 位元,但今後不但將以 32 位元電器為 下限, SEGA 與任天堂的事佔市場亦將為松下、 SONY, 三洋等等家電業額主所入侵。

戦争的開端可能起始於年初上市的3DO主機REAL。松下電器(日本家電業龍頭)、ELECTRIC ARTS(美國電玩軟體之王)、AT&T(選就不用介紹了吧?)三大巨頭共同出資成立3DO公司,由其制定一套複合媒體的軟硬體標準並進行技術開發等工作。雖然松下電器的REAL因售價過高而在美國碰一鼻子族。但在日本則引起風潮。最近並由於諸款新機種即將推出。迫使3DO公司授權韓國金星與日本三洋發行較廉價的機種。使其更具實相。有價格因素之後。再加上

日本衆多軟體支援, SDO有可能在英國重新選行,等普及率足夠,基本通訊設備重整之後, 這將是一台不可或缺的複合媒體主機。

SDO 公司道項制定標準的動作,引起各大日本家電廠商的緊張,再加上任天堂公司連年的超高獲利,導致大家紛紛把目標轉至複合媒體與次世代主機上。動作相當快的 SONY 公司,早在去年年底就與其子公司 SONY MUSIC

ENTERTAIMENT 合資成立了 SONY COMPU-TER ENTER- TAINMENT公司,營業項目爲家用 電玩主機以及專用軟體之開發暨銷售。其實早在 數年前 SONY便有意和任天堂合作研發 CD-ROM ,藉以踏入家庭遊樂器的市場。後來任天堂决定 與飛利浦公司合作, SONY 的搶賽行動便一直擱 至到現在,看來將乘膚當年與松下鐵器的規格戰 ,只不過戰場由錄影帶轉移至多媒體主機罷了! SONY 的這款 PLAY STATION主機,主要目標在 搶佔家用遊戲主機市場,所以功能與重點訴求皆 十分清楚,尤其在軟體供應的部份更是不遺餘力。

有這兩條強能壓塊,原本電玩廠商自然不能 示弱,反應最快的 SEGA 公司立刻與日立製作所 、VICTOR、 YAMAHA 等公司進行業務合作, 強化影像、音效、半導體的技術,以易於移植大 整營業用機台為出發點,進行次世代主機的研發 ,由於其營業用機台的產品十分優異,深受玩家 肯定,所以這項以「適於移植大型電玩」為訴求 的宣傳重點深受期待,也因而 SATURN 的推出相 當受到期待。

NEC公司在日本電腦市場向來佔有一席之地 , 並有 PC·E 主機搶佔家庭遊樂器的市場(佔有 率並不高),在這一波提亂中亦訂下目標,開發 了能與 PC-98 系列個人電腦搭配使用的 PC-FX 複 合媒體主機,企圖精以同時鞏固被 IBM 侵蝕的個 人電腦市場,以及日漸失控的家庭遊樂器市場, 可說是兩線開戰,相當辛苦。

對應成視眈眈的各款主機。任天堂公司擺出 驚人的高姿態,不但再三發表「遊樂器主機戰國 時代尚未來臨」的言論。並表示任天堂的次世代 主機設定在比大家高一級的 64 位元機種上。不 過在過去 8EGA 發行 CD 主機時,任天堂曾爲了 影響對方銷售而不時放出「新 CD 主機」即將上 市的消息。所以筆者對其抱懷疑態度。特別是其 價格定在美金 250 元(臺幣 8750)以下。任何 對硬體價格稍有概念的人都會感到不可思議。不 免叫人回憶起當年對付 SEGA 時的宣傳戰(時至今日任天堂不但未推出 CD 主機,更進而否決 CD 大容量的特色。反而以「存取太慢」批評之)。

除了上述大廠之外,還有一家硬體小廠預備 參戰。萬當。BANDAI公司一向以將受歡迎的卡 過人物製作成遊戲軟體而出名,這次推出暫時定 名為BA-X 的複合媒體主機,讓人感到相當地奇 怪。由於其在模型界與軟體界已有相當成就, 一般認定其實圖在於分一杯葉,由於價格這低, 人物達力次世代電玩主機,功能訴求較特別,加 上有眾多重量級卡通人物護航,應該可攻下一定 的市場,但對日本以外的市場就相當不樂觀了。

以上將諸開發廠商做關明介紹,也說明一下 現在的市場狀況,各位看信不妨瞧瞧各廠訴求與 您選購的條件搭不搭,未來性好不好,以資參考。



次世代爾玩主機的超高水學主要是建立在硬體之上的成就,所以介紹次世代主機將不可避免 用到許多專有名詞,在此作為第二部份先介紹一下:



玩電腦遊戲的各位想必對透個字眼里就耳熟 能詳了,它便是主機內的中央處理器,大約是人 腦的功能。早期遊戲機為8位元或16位元,其 中以超級任天堂設計最為成功,納傳量超過3000 萬台,軟硬體年產值超過4000億(日幣),實 在是相當驚人的成果。

次世代主機的CPU都定位在 82 位元以上,並採用簡化內部指令的 RISC 架構,以達到更好的效率及更高的運算速度,包括最近 IBM、 AP. PLB、 MOTOROLA 聯手開發的 POWER PC在內,相當於 586 層級的 CPU 幾乎都是採用 RISC 架構。事實上。由於 RISC 架構本身的優異性,新近開發的CPU皆以其爲主。部份主機並採兩顆 CPU同時使用,也有些主機加裝低價位 CPU以輸助處理音效或使用特殊晶片(DSP)以分擔主 CPU的運算資料量。



般分為 種: DRAM 、VRAM 、SRAM 。 個人電腦中記憶體多爲DRAM,速度在50m至70ms

之間,價格較低,1MB不到 1000 元。 VRAM 是 專門用來處裡影像資料,速度可達10ma但售價達 超過 DRAM,高達數千元之譜。 SRAM 則是 RPG 型遊戲卡帶必備的,主要功能爲在持續供電的情 況下,保持記錄的資料,也就是所謂的實驗記錄 之用,次世代主機多半以 CD 爲軟體的承載媒界 · 在無法將資料寫入 CD 的情況下,主機本身便 需有 SRAM 與電池的裝置,以便記錄遊戲的進行 狀態資料,否則就必須有內建 SRAM 的記憶卡及 其插槽。



逐步取代磁帶式傳統媒介的新媒介。於 1985 年由 Philips 與 SONY 聯手制定其規格。當時音樂 用 CD 已受市場認可(註5), CD-ROM 的制定 乃針對電腦資料之儲存,透過超大容量的特性(74分鐘影音資料或 600MB以上資料儲存量),使 複合媒體獲得實現。現階段的主要問題在於存取 速度不足以應付動態畫面的需求。但實用性已受 市場肯定,並有取代 LD、錄影帶之勢,雖然單 位儲存成本的低職深受軟體商所中意,但無法將 寫入資料的特性,則迫使其必需搭配輔助的儲存 設備方能使用,無論如何,卡帶與 CD-ROM 的數 争将自熟化,胼负则取决於 CD-ROM 的存取設計 是否能掩飾其速度上的不足。

POLYGON

即所謂多邊型畫面處理系統,進行幾何畫面 的結構、投影、紋理點覆等運算、電腦遊戲中以 摸擬類遊戲 (Falcon 3.0) 運用最多,但多爲軟 **體系統,大型遊戲機台和家用遊戲機則在主機板**



上搭載專用品片。以加速進行遺方面的運算。新 近推出的「 VR 快打」、「體堅賽車」、「 DAY



TONA USA」等,都在這方面有相當傑出的表現 次世代主機爲求影音效果,多半也搭載專用品 片。 POLYGON 的運算一開始先運藥物體的透視 圖。並描繪陰影進行上色的工作。接下來將預設 好的紋理點覆在物體上,此外還可進行三度空間。 的移動、旋轉及扭曲的工作、除影描繪也有塊狀 和痛曆的不同方式,史帝芬史匹柏所導演的「侏 羅紀公園」中,恐龍影像即是 POLYGON 的成果 次世代主機所具備的 POLYGON 能力,以數值 分析比較來看。巴超越一般大型營業用機台。



很有耐心地看到遺兒的讀者,想必您已具有 程度以上的概念來了解各款主機,廣言少說,膿 咱們立刻看看諸款主機的消息與資料吧!



SONY 公司 開發的 32 位元 主機,以遊戲寫 訴求,又名 PS·X · SONY 與半 導體研發公司

LSI 科技共同

研發一顆新的 RISC 架構晶片「 」爲CPU,該晶片每秒處理指令數爲 R3000A 30MIPS ·脈衝週波數爲33Mba,具4KB的資料

特別等

護取區,並結合 3D 影像的特殊處理晶片,使 其達到每秒 36 萬次的 POLYGON 計算處理, 超過目前許多營業用大型機台,同時它選具有 一次將4000個色塊同時填色的驚人能力。

POLYGON 的塊狀/衛曆陰影、透視圖、紋理 貼覆······等所有功能都有硬體支援的加速性能

音效部分則是採 ADPCM 格式壓縮的錄製音源(位元數不明),具備 24 聲道的同時發聲數,並有音關變更、環場音效的數位效果處理。內 建有 512K 的音效專用記憶體儲存音效資料。主記憶體部份則有 2MB,另外還有處理影像資料的VRAM 1MB。

主機外部除了 CD-ROM 的置入口之外,在機體前方並有剛組指揮與記憶卡的插入口,後方有電視輸出端子、電源端子和擴張端子、擴張端子接上 MODEM 或是RS-232後便可進行通訊動作,也能兩部主機連線對戰。指揮比超級任天堂的要多出一組 LR 鈕,使按鈕總數高達 14 個(比手指還多)。





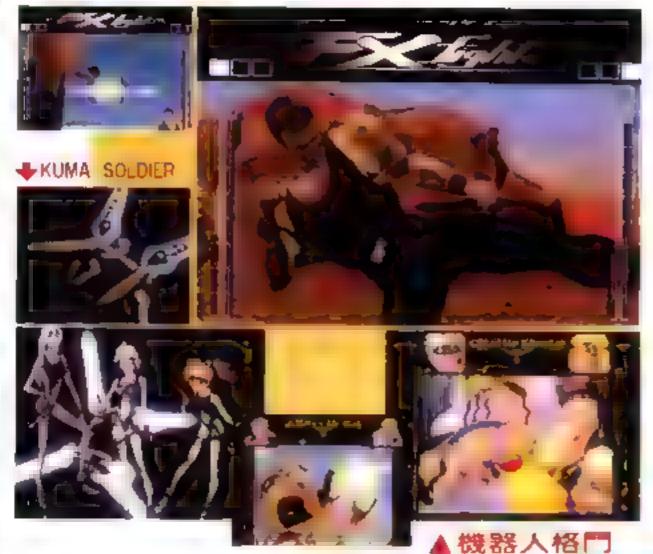


POLYGON 能力,一些大型電玩的名作如:極大 在狂大射擊也將進行移植,各位所熟知的「美少 女夢工廠 8」則預計於 95 年夏發行 PS X 的版 本,總計與主機同步推出的軟體將高達 20 款以 上,可謂來勢海海。



這款由 NEC 關發的複合媒體主機,極力往 多功能的方向在發展,它採用了32位元 RISC 架 構的晶片 V810 作為其CPU,其脈衝週波數為 21 5Mhz 。由於其市場定位為複合媒體主機而非 次世代遊戲主機。所以並未搭載 POLYGON 的專 用硬體。改為搭載一颗能夠高速處理數位動畫的 晶片,這使得它具有每秒 30 頁的動畫處理能力 ,並符合電腦的 JPEG 壓縮格式,這表示 PC PX 不靠揮充配備就可播出近似錄影帶的畫質。 影像效果可處理放大、縮小、旋轉……等,並有 7 層背景畫面及 1677 萬色的關色能力。

爲了適應未來可能的各種機能,記憶體的配 置就顯的相當重要,除了2MB的主記憶體之外, 遵有供影像處理使用的 VRAM 125MB,供 CD-ROM作爲暫存之用的記憶體 612K,爲避免不足 的備用記憶體256K,以及唯讀記憶體(ROM) 1MB。預設機能部份主要是 FAX/MODEM以及 搭配 PC98 系列個人電腦的使用,當FAX/MO-DEM 使用時可將收到的資料用發幕顯示,不衡



道的 FM 或 32 聲道的 PCM提供音效

從外部看來的SATURN 倒是和GENESIS CDX 蠻接近的,不但卡帶插槽在 CD PLAYER 的後方,剛個搖桿的插槽在主機前端,連搖桿的樣子都一撲一樣,與是挺神奇的!基本上SATURN 就是一台具有 SEGA 外殼的TITAN主機喔!(註2)

軟體部份可有的說了。屬於立體 類型的遊戲有 VR 快打。DAYTONA USA …等。透過強大的 POLYGON 功能。這 些軟體的效果這遍大型電玩:屬於虛 擬世界互動式遊戲。則有備受矚目的 夢見館物語。RAMPO。來證明 BATURN

楚之處選能做放大, 搭配 PC98 系列時 則可當作專用光碟機來使用。

軟體開發上,數量雖遠不如 PLAY STA TION 和 SATURN,但品質似乎是相當具有水準,幾乎每一款軟體都針對其超強的動畫處理能力來開發。「 PX Fighter」是其中最引人注意的一款立體格門遊戲,其畫面並沒有 POLYGON 所造成多邊型的藝角,而是十分平順的曲線,效果到達「嚇人」的地步,另有試做的「 KUMA SO LDIER 」與「機器人格門」兩個產品,效果亦十分優異。

SATURN

SEGA 的 32 位元主機。採用 2 期日立開發所研發 RISC 架構的晶片「8H2」爲CPU。並搭載專門處理音樂的 64BCGOQ 晶片。控制 CD-ROM的專能演算器。特定目的的高速運算 DSP以及畫面專用的晶片。總計搭載達 9 期晶片的驚人數字,看來四家公司對此的確下了一番苦工。據稱整體工作效益可達 1800MIPS 之證。幾乎是 64 位元的水準了。

由於搭載許多晶片,記憶體需求量自然也不小,總容量為4.5MB的工作站專用「同步 DRAM」將被分配輔助各種或理器,這些奢侈的配備使SATURN的影像處理相當強悍。除了區塊能放大、縮小、旋轉、變型,POLYGON 有塊狀/漸層陰影、透視圖、紋理貼覆……等所有功能,背景可控制 5 層, 並有特殊 CG 性能之外,尚有 8 聲



的 3DCG (註 3)能力;由其他機種上的超級名作移植而來的則包括:超級忍 EX 、 SIM CITY 2000等遊戲,此外還有一大票的名作和經典什麼的等著要移植。包括卡普空、萬岱、拿姆科、泰德······在内,超過 150 家公司著手開發專用軟體



特別 報 基

「家用迷你大型電玩」就是了。



3DO

由於這是 一種共通標準 - 各公司推 出主機時

皆可建立附加功能(好比說 AT&T 版的3DO就內建了 AT&T 專用通信機能),所以很難說明規格,就站且以最早上市的松下版3DO--REAL介紹之。它使用了一顆名爲 ARM60 的 RISC 架構晶片作爲CPU,並搭載 DSP晶片輔助音效、畫面的處理。主記憶體有2MB,並有VRAM 1MB, BRAM 266K 。動畫能力是每秒 30 格。32740 色,極限可達 1677 萬色,解析度則只有 640 × 480 而已,音效爲雙聲道 16Bit PCM 音源,採用 3D AUDIO IMAGING 技術,另外還在主機上預留有





除 REAL 外,現在已有數台新主機發表, 最新加入 SDO 行列的是韓國家電大廠金星(GOLDEN STAR),一般預期該公司将供應低價 位主機·奇妙的是,雖然與日本先後公佈的各款 次世代主機比起來, 8DO 在遊戲的機能顯然略 選一舞·但在日本卻實的不差。



軟體的供應上,現在已是源源不絕的狀態了 ·除了上市的 30 餘飲軟體之外,總計 186 家的 軟體供應商正打算推出更多更多的遊戲 = 之所以 能造成如此熱烈的風潮,除了比其他機種早一步 發行,而且在日本市場銷售成績景質不錯的理由 之外,主要原因在於權利金與開發平臺價格部算 低廉。再加上以 CD-ROM 來儲存軟體,所需要的 成本更遺低於以晶片與半導體製作而成的卡帶。 電腦上蘇赫有名的「Wing Commander」、「 THE HORDE」,銀雜大片「侏羅紀公園」、「 超級戰警」,轉銷侵責「幽遊白書」,都紛紛推 出3DO版的遊戲,此外還有不少大量通用 POLY. GON 機能的遊戲:例如: 4D 越野賽車、法老 王的封印、醫院驚魂記……等,所以是一款立刻。 有遊戲可玩,不須等待的主機,不過遊戲機能比 不上前機數主機應是不爭的事實。此外、對臺灣 玩家來說。內建的語項複合媒體機能其實用性相



當堪慮。

ULTRA 64

雖然有「PROJECT REALITY」的名字,但在芝加哥舉行的夏季CES中,任天堂公司公佈的名稱為「ULTRA 64」,由於變動性還相當大,所以只做簡單的硬體介紹供各位「參考」(真的只能參考,別太認真)。CPU部份是採用型號不明的 32 位元(不要懷疑,註 4), RISC 架構晶片,脈衝周波數爲 100Mhx 以上,每秒應理指令數爲 100 MIPS 以上,記憶體配置不明,但有每秒 10 萬次 POLYGON 並問時貼覆 3D 较理,音效品質與 CD 同級(表示至少是16位元,可能爲 PCM音源)。

除了任天堂引以爲傲的64位元的特性之外,比較奇特的是 ULTRA64 屏棄日衞風行的儲存媒介 CD-ROM,而以其一質的方式 ROM 卡帶來儲存,對此舉動,任天堂表示「CD-ROM 唯一且最大的特徵就是具有很大的容量……」而本公司認為在未來的遊戲世界中,速度才是決勝的因素」,與然任天堂刻意將 CD-ROM 目前最大的問題搬上最面。稍以壓制其他較早推出機穩的稅氣。但沒有大容量就沒有 3D 影音效果,以 ROM 來儲存大量資料所造成的的成本,很可能是比 CD-ROM的速度更大的問題。這點任天堂卻未提出說明,除非 ULTRA64 提供超級跨張的壓縮/解壓縮功能。否則卡帶絕對是天價。

雖有以上問題,但在夏季CES時任天堂所展出的營業版 ULTRA64 效果的確驚人,甚至有比其他主機更優異的影像,任天堂同時堅稱家用版ULTRA 64 將和營業版有完全相同品質的畫面、音效和速度,(這個宣傳動作倒是和 SEGA 的TITAN有異曲同工之妙)。

任天堂另有一款 82 位元的簡易型 VR 主機 ·除了不使用頭戴式顯示器之外。只有預定價格 之類沒啥意義的資料。奠正有規格資料公佈大約 要到年底左右。

SUPER 32X

這是 SEGA 推出的一款升級主機,和 SAT-URN一樣採用了 SH2 爲其 CPU,雖然等級上不如 SATURN,但是諸如: POLYGON 機能、紋理貼 覆、高速繪画、 3DCG 等機能還是有提供。其安 裝方式是直接插在卡帶插槽中,有點像超任的磁

赚機, SUPER 32X 上還有一個卡帶插槽,供專用軟體的 ROM 卡帶使用。但並無CDPLAYER,必須使用 MD-CD 的CDPLAYER才能使用 CD-ROM,至於舊式 16 位元的卡帶能不能直接使用 就不得而知了。

軟體的供應上顯然不如次世代主機那麼豐富,但還是有得玩。目前已有近 10 款軟體了。以「金甲人」運用 POLYGON 幾多。也最受注目,另外電腦上來受好評的「STAR WARS」也將發行 SUPER 32X 版。

BA-X 萬岱公司的

> 多媒體主機, CPU是採用比較 奇特的專用晶片 LSI (大型積體 電路)、透過透明

比較不一樣的晶片。 BA-X 在動畫處理上也有比較特殊的能力。記憶體配置不明。其他影音用硬體不明。外型部份是紫色、比雜誌略小些的 CD PLAYBR,並可將無線遙控的搖桿收納於主機的方預留的凹槽。不過因爲搖桿上只有左手控制的上下左右(導立的方向鈕而非十字鈕)和右手控制的A、B。總計僅6個按鈕。叫人不得不懷疑軟體是否有足夠發揮的空間。



軟體部份主要靠一些知名的幻想人物和作 品(七龍珠之頻)來撐場面,以遊戲觀點而書 ,多半互動性不足,不過由於影像品質不錯, 如果依預期的能搭配算命、占卜、 MTV …… **等光碟產品來使用的話 * 娛樂性就會大增 * 總之,算是是一部品質不壞的 CD-ROM 播放 機・

NEO - GEO CD



GEO 搭配使 用・又稱不上 次世代主機。

所以不知如何歸類。本機採用 280A 做爲CPU: 並搭載有 68000 輔助音效應理,主記憶體為 7MB的 DRAM + 影像由 512K 的 VRAM 負責・爲 彌補 CD 無法寫入的問題,有 SRAM 來記錄遊戲 進度,這是唯一有明確上市日期的主機(9月9 日)。



▲武士魂

軟體部份支援營強 動的,東京電玩展中就 巴展出 CD-ROM 版的「 武士魂」、「英雄榜2 JET 」、「餓狼傳說 SPECIAL 」,這些遊 戲在營業用電玩主機市

場都是暢銷名作。SNK並表示將會把銷路較佳的 卡帶製作成 CD-ROM 的版本。



說是總評,其實也不過是筆者整理收集資料 之餘,和朋友閒談的内容與想法,可能覺主觀的 · 賭位看倌姑且讚之便罷 · 別奉爲聖經 · 早晚膜 拜。

首先依前文所述。近來發表的主機可分三大 頻,以臺灣不是很完善的基礎通訊建設而言,目 標慮大,理想樂高的複合媒體多功能主機可能在 短期内(10 年?)完全英雄無用武之地,就運 通訊的機能都很難有機會發揮,那些爲有線電視 與網路預留的機能就別說了,至於以播放。 CD-

ROM為訴求的機種,則有軟體不易購得的問題。 **事會上,可能再不用多久時間,個人電腦就會發** 展出完整的播放系統了 •

第二類具升級性或改良性的主機則有性能與 軟體豐重問腳。因爲升級或改良用機種,所以硬 體上必定要向下相容,如此便和 80X86 系列一樣 有所限制。再加上這種主機推出的目標銷定在中 低價位市場,硬體設備就顯更不足了,這兩個問 題一定會影響性能(否則誰會多花變買次世代主 機 ?) • 軟體方面 • 顧商必定是挑選最有效益(銷售最佳)或機能最強的主機去支援,這麼一來 大廠就比較不可能全力開發改良用機種的專用 軟體。等上市熟潮過後可能會向今日的任天堂一 般,只有一些小公司或新的 TEAM 在製作對應軟 禮 -

比較起來奠正的次世代主機似乎是最好的選 揮•而且「臺灣錢淹腳目」 東西再貴也不怕 • 不遇次世代主機之間要如何選擇呢?答案的關鍵 應在「軟體」這兩個字身上。不論如何強調硬體 或機能。其實大家所能做到的幾乎都一樣,因爲 價格决定了硬體。硬體又決定了性能。加上没有 特殊的軟體技術。所以不會有特別強的機械。事 **實上,雖有人認為將會有部份機種遭到湖次,但** 筆者認爲性能接近的次世代主機應可全部通過市 場戰爭。而未來軟體商將得支援全部的次世代主 機。因為他們之間不像超級任天堂與 MD ,性能 上有相當程度的差別。







主機名撰	PLAY STATION SONY R3000A			
無金なの				
CPU				
紀惟雅	主記憶雜 16M VRAM 8M 等音楽理 4M			
颐 色	1877 本 色			
河 梅	¥ 50000以下			
致各時間	94 平 末			

應該可以預期次世代主機上的名作將毫無因難的相互移植,差別只在於先出後出罷了,以目前狀況而言, SEGA 無庸置疑的最具優勢,長期在營業用主機的領域稱霸的結果,使其累積不少開發高階遊戲軟體的經驗,加上MD 行之有年,使其與軟體商保持長期合作關係,所以具有充份的軟體資源,移植大型電玩時,想必也將以自己的主機優先進行吧!

從以上的觀點,各位不妨分析一下哪一款主 機適合自己,不過這是以遊戲爲出發點所作的考 量,另有用途的人請自行分析,有錢人則不須分 析,通過質回家收載就好?!



等者的結語是:打字實在很辛苦·尤其是自己打!

哈 I 開個玩笑,您別太認慎。話說回來,從 有寫遠騙文章的構想到完備,奠是花了不少時間 心力去蒐集資料,再加上整理、打字、潤稿,竟 花上十餘天的功夫(筆者正值可全天候趕稿的看 假期間耶!),在此與各位看信大人邀個功。也 希望能帶給您實質的幫助,拜拜~

註1 :本文所提之「MB」乃是以1:8的比例將日本公告的資料「M」換算而得,與實際值可能有微量誤差,目的在提供玩價了電腦的各位寶貝讀者一個較爲習慣的比較基準。

注2 : TITAN是 SEGA 新開發的業務用遊戲系統基板,其規格與SATURN 幾乎是完全一樣,甚至可以選擇 CD-ROM (符合 MPEG*2),似乎是一款專門為SATURN 造勢的機版,而且這個造勢不單是宣傳,將來所有在TITAN上受歡迎的大台電玩應該都會移植到SATURN之上。

:所謂「CG」就是「COMPUTER GR-APHIC」(電腦繪圖)的簡寫, SDCG 則 指三度空間的電腦繪圖・好比 SD STUDIO 刻出來的東東就是了,第 7訪客。 MYST 都是標準 SDCG 遊戲

註4 : 本資料取自日文雜誌,至於 82 位元的 CPU如何變成 64 位元的 ULTRA64 就得去閱任天堂啦! 還有,基本上 ULTRA 64 是舒樂用遊戲主機的基板,而非專為家庭遊戲機而開發的板子,筆者個人以爲任天堂價正的次世代主機應該是至今尚未公佈任何資料的「 82 位元 VR 主機」或其改良版,而 ULTRA 64 只是個帳子罷了,此推斷便能解釋爲何 ULTRA 64 不使用 CD-ROM作為軟體值存媒介。

註5:基本資料可多閱酌表。

註6 指出 SATURN 不但使用了 64bit 的 DSP 更使用了 4 倍速光碟機。

註7 : 目前為止。 SDO雖有大量軟體支援。但 擴充硬體只有 MPEG1 的擴充器而已。

~~~ 次世代娛樂主機基本資料~~~~

	SATURN	REAL (3DO)	PC-FX	ULTRA 64	SUPER 32X	NEO - GEO CD	BA-X
ı	SEGA	3DO	NEC	任天堂	SEGA	SNK	BANDAI
ı	9H2 ×2	ARM60	V810	7	SH2	Z80A	SLI
	14 11 36M	主記性種 16M VRAM 8M SRAM 256K	主記憶體 16M VRAM 10M CD專用 2M 情 用 256色 ROM 8M	7	7	DRAM 58M VRAM 4M SRAM 192K	?
ļ	1677 嵩以上	標準 32740 色	1677 X C.	24位元彩色	32768 €	65536 2	?
	¥ 49800以下	¥ 54800	¥ 50000	美金250以下	¥ 14800	¥ 49800	¥ 29800
	94年11月	已上木	94年11月	95 年 秋	94平秋	9998	94平林







Aa opie adventure, anderground.



RETURNIO

大地底帝國同時擁有璀璨及浯拓阿禮歷史 在不同的領導者統治下。她曾經光榮禮盛。也曾寫駁臺浯 而今。她只是一個謎。 正靜待著好奇心十足但卻缺乏經驗的 曾法家來一探究竟



- 特征表现许多会员员的变形式员,在发展各国人类国家出的具定设置,是由某处国家。 人名意米尔克斯西班易的哈萨(安全英语哈哈克克克特克德的英语)。

- · 中排機因於是反常是大型元化。但那時的一句,也有無規模而是古成立是大學是 1



STATE SOFT WASHIN

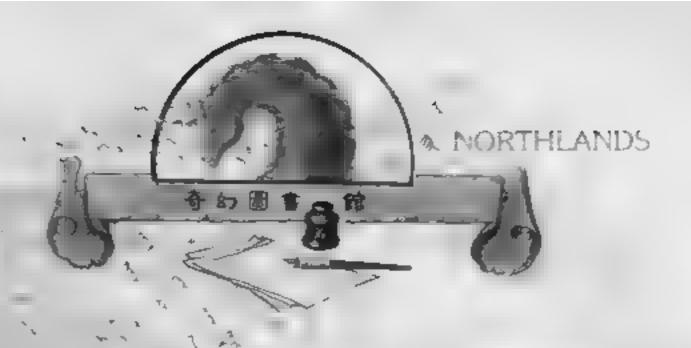
THE.



(楔)

Lucifer

> 筆各一直說為,若是一個玩各貨「說真」 的玩遊戲,那麼他(從)所找法的接种與時 問將不再是草純的換取樂趣與成就感,而是 獲取知識的另一種造選。學如在玩一個有歷



切的無異。最善並不敢大言不斷的數學疑為 如何专問實際文小說,只能以內容介紹的方 式來吸引玩者,便統各能夠自動自動的無理 自己的問實能力。同時是各也不認為自己的 能力足以許斷一本書的好壞,所以這一個專 權中的內容可能有作各生平、寫作動機等資料,但從不會一口斷定達本書的好壞。

原著小說幾乎那是改稱自科的(或奇的)水 級,所以專機的內容也應該都是偏直逐漸續 小說的介紹,同時也因為這兩類小說經遊戲 改雜的只信一小都份,今邊的專機中也會次 達解類小致中提出一些傑作或大師級的編集 作品來與稅者分享。但有點要換玩客見較的 是一即使只是單較的被選一本原文小数並將 一一一學類完一也是極輕暗的,所以這個專個不會 每月出現。是有一些實品版平找較久。而會 南及没有加以再版而導致絕版,以致一系列 內中猶錄一兩本而有遺珠之總,發音只能重力 設法找書,若仍無法找到,即也是無可奈何 的事。

最沒,如果玩存在專機中放弃了錯誤的 地方,請不容來信拾正,或款出自己的意見, 奉竟一個似和玩存產生民姓至動的專機才是 。最容易進步的什不是嗎例 咱們下次見!

Dynamix 公司所製作的 *叛變克朗多*同外的人 既家都給予相當高的話 價,不但是因為它的遊戲方式 創新、人性化、胸時也是因為 它的内容豐富。引人入助。之 "叛變克朗多"的內容會 如此豐富,除了遊戲製作小組 版员的投入外,Biftwar 系列小" 說的作者 'Raymond E Feist 全 力安提也是非常重要的个flay. mond,自稱"叛變寬關多》的。 剧本型式基本上就可以常作是 Riftwar系列一本未出版的小說。 在製作小組與原著作者的配 變克朗多"也在前一陣子獲美 版 VGW 所頒發的年度最佳角 色扮演遊戲的殊榮,而這樣的 榮譽對他們來說也的確是當之) 無視的,只可惜這個讓筆者沈 迷許久的好遊戲在國內並没有 引起太大的週響。實在令筆書四 感到十分的可惜,於是筆者搜 集了全套的Riftwar系列並且在 這個專欄把這些小說介級總名

~位玩家→

Raymond F Apprentice) ... 次帥" (Magician Master) ' ,上面這兩本算是"魔法師"的 上卷及下卷一市面上也有這兩 本書的台訂本文 Magician-The Author's Perferred Edition) . 同時也是時空裂隙之戰系列的 三部曲中的第一部,"銀刺" (Silverthorn) 是時空型隨之 戰的第三部曲, 塞散農之黑暗 (Darkness at Sethagen) 則是 **上部曲的是黎章广瓜之皇子《** Prince of the Mood 它真正的意 思應爲具有皇室血統的王子) 术書的年代設定時空裂除之數 5 期建設定在時雲裂隙之戰的 十年之後〕,國王麾下的海咨 (The King's Bucrapeer) 則是 存成之身子實險結束之後肢關的故事,另外獲有三本和珍妮。與解茲(Janny Wurts)合、養的與在時空裂除之戰中入後養戰米亞(Midkemis)的簇閉尼帝國(Taurani)有關的汽本小說;剩下的幾本則是帝國之女(Daughter of the Empire)、帝國之後(Servant of the Empire)、帝國之後(Servant of the Empire)、帝國之女皇(Mistress of the Empire)。

速古的傳說

」在我們精靈現存的最古老 的傳說中,提到了"凡爾黑如 "這個種族,有許多我不能說 出的秘密--具有強大力量、被 君臨著這個世界,他們是在太 初之時和遺僞世界一起誕生的 •他們的力量是以與神匹敵。 他們的意圖深不可測:他們天 性崇尚混沌、無秩序。他们的 行動無法預測》他們的能力超 越一切心…,他們騎乘在巨龍 的背上四處飛翔,全字宙没有 一處是他們不能抵達的,他們 避走於其它世界之間,四處护 劫飞並且把從其他生物手中尊 得的知識與實物帶回羨凱米亞 ,他們不受任何規範的限制。 他們只照著自己的本能與衝動 行事;他們也常常毫不留情的 殘殺自己的族人▶只有死亡才 能解决他們的衝突,全宇宙都 臣敝在他们的腳下 -- 而我們是 他們的龍物……」在那時精麗和 黑暗精靈(Moredhel)還是[6] 一個橡房・・・・・・但後來與然所 有的凡爾堡如人都聚集在 起 7.他們遺樣做的理由已隨著潔 地之戰的混亂而消失了

(Chaos war 又稱做 Mag God'e Rage 麻神之慾;至上智慧 之神埃夏酱(Jahap)率領象 微新秩序的百位神祇與凡爾里 如人作戦⋯⋯ 》→ 我們只知道 凡爾黑如人們從此消失不見。 商精畫們也從此獲得自由••• ▼ 在混沌之戰的戰火高涨之時。 巨大的時空裂隙被製造出來, 人類,矮人、地精們經由這些 教隊來到了美凱米亞…,而黑 暗的精道自此與精遵仍踏上了 - 條不同的道路,他們沈迷於 消失主人的力量。不停的尋找 凡爾黑如人的物品,想要獲得 「他們黑暗的力量;而進也是黑 暗精靈們所選擇的鬧之道路…

> 摘自●魔法師:大师 基三章一 Changeing

▶ 魔法師'人物介紹

帕格(PUG):實穿時空 裂除三部曲的靈魂人物,原爲 克里狄(Crydee)鎮中長大的 殖兒,後來有幸接受兩個世界 脫法的洗禮》同時掌握了上級 脫法與下級魔法(Greater Pa th & Leaser Path)的奧秘,再 加上其本身特殊的資質成爲與 |



馬克洛斯 (Macross the Black) 不相上下的偉大魔法師。

楊馬士(Thomas):帕格的兒時玩伴,命選的安排使他得到了凡爾里如人的武器與戰甲,同時也得到了他們的力量,卻在血腥的戰爭中逐漸迷失了他的本性……。

秦恩·滕東印(Lyam Co-aDoin): 博利克的長子·為人親切·更因血非關係——旦 博利克亞基·泰恩就成為王位 的當學根承人。

阿努沙·康康即(Arutha ConDoin):博利克的次子。 個性深沈、不輕易顯露感情。 擅使一手西洋餅(Rapiro), 與萊恩不同的是他的性格及行 事令人敬畏而不是敬爱。

卡琳 (Carline) : 博利克 的女兒,個性乖張,是帕格切 變的對象。

馬丁(Martin):博利克 手下的首席撒人,據說幼時為 精觀揮養長大,人稱長乌

(Longbow)馬丁·百發百中的箭術與追蹤及森林求生的能力在入類中無人能及·但他的不爲人知的過去,將會使得艾爾王國陷入內數的危機。

庫甘(Kulgam):克里狄 的年嘉慶法師,是帕格下級魔 法的啓蒙者,同時也是帕格的 良師。

阿蒙斯·崔斯克 (Amos Trask): 曾是繼横海上的大海盗。有失望之海的匕首的美名:卻在第一次决定正當的做生意的時候船毀人傷;他卓越



的航海技能及海上知 識多次拯救了艾爾王 國渡過危機。

照魔法師馬可洛斯 (Macros the Black

);神秘的魔法師·擁有自由 穿越時空的能力·並且多次的 拯救了夢臨毀滅的許多世界, 他的能力深不可慮,許多的 件都在他的掌握之下,可說是 秩序力量的代售人。

道根(Dolgan):矮人族的首領·多次和邪惡大單對抗·在獲得了象徵矮人統治權的杜林之錘(hammer of Thelin)之後統一了矮人一族(雖然他一直不認為自己是矮人族的國王)。

阿格拉安娜(Aglaranna) ;精靈族的患后,其名在精發 語中意為皎潔的月光,後來成 路場場上的差子。

勞聯(Laurie);吟遊詩人·在機朗尼(Taurani)帶國入使時被提至另一個世界的凱拉溫(Kelewan)大陸、啟路地位低下的奴隶·並在此時和帕格政為好友,何到美凱米亞後和卡琳陷入熱學。

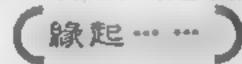
權利克(Rodric):簇朗尼帝國入侵時英國王國統治者,一直縣在鄉所苦中而東方領地的拜斯泰拉公爾樂此想發獨推大機,雖成大敵當的王國內部反缺系統合的狀況。

煮」(Guydu Bys-tare); 拜斯泰拉城的公爵。同時也是 艾爾王國東方領地的首長。過 於相信自己的統御能力。意圖 入主王宫、造成許多悲劇。

阿妮塔 (Anita): 克朗 多王公爵艾藍 (Erland)之女 ,遭到蓋軟禁、希望與她成婚 以獲得王位觀承權,被阿魯沙 救出後與他陷入熱學之中。

吉米(Jimmy) ○ 人稱三 隻手吉米,克朗多的小贼,幫 助阿魯沙救出阿妮塔,後來因 為他的機智在許多事情中成爲 阿魯沙的得力幫手。

艾清遠(Ichindar):簇 朗尼帝國的第九十一代光皇。 天照大帝(Light of Heaven) ,帝國至高無上的神聖象徽。



克里狄的孤兒・帕格在回

大卻他甘那

到城赛的路上因為遇到大 城雨。不慎扭傷了腳。卻 因此在森林中遇到改變他 一生的您師。魔法師應甘 :隨後在帕格十四歲的那

一年》党里狄的傳統要在少年 們成年的那一年由城中各行各 集的師傅們選擇需要的學徒; 帕格的玩伴滿馬士如願的獲潔 爲公爵磨下的士兵。而出人意 料之外的庫甘竟然選擇帕格爲 他的學徒;緊接著克里狄的外 海出現了 ~~ 穀神秘、無人會見 過其型式的船。而道艘船所帶 來的訊號是蔟朗尼帝國即將入 侵予凱末亞…… 在與精靈車 后討論過後 博利克公爵決定 親身單領一隊成員前往里拉農 向羅利克臘王請求援助、在途 中遇到黑暗精囊厌受到解朗厄 士兵的攻擊而向北遷移的樂團 ,博利克的士兵在這樣的狀況 下揖失不少。公爵的小組險些 被黑暗精鬱屠殺丶幸被矮人族 的速根率其族人所教 / 而离子 | 價速到途里拉農,直根帶著除 伍穿越矮人族在灰塔 (Grey Tower) 山脈中所挖掘的古老 礦坑,在礦坑中遇到怨獾(Wraith)的追逐、湯馬士因此 和除伍失散,道根在擺脫了您 **当**後立即回去學找謝錫士;兩 人卻在這關深的確坑中遇到了 預知自己死期將至的巴龍瑞亞 (Rhuagh) ··· ·

*曾經有一次 # 一個擁有 像大力量的法師來到了此處》 以我的魔法。既然無法把他隔 離,也無法毀滅他;我們苦戰 人 複 : 彼此的法力互相 對抗蓄,最後我被擊敗了。我 以爲他會殺了我。並且把我的 所有财富帮走;相反的,他留 了下來。而他的目的只是學習 我的魔法。這樣在我死去後我 的法術才不會隨之消逝…,他 花了三年的時間和我待在一起 ,除了向我學習外,他也教導 我要尊重生命,不管那生命有 他叫什麼名字? 《楊馬士問道 。 " 應 町 洛 斯 … … " 。

> 摘自●魔法師:初學者 第十章一、 ****

在遺場奇遇中, 道甘得到了杜林之鄉, 而湯馬士則得到了截有無盡力量的凡爾黑如人

的武器戰甲·而自他穿上這戰 甲之後·凡爾黑如人魔性的呼 喚就不停的在他心中響起·····

帕格一行人在前往里拉農 的路上因爲海上的風暴而必需 停泊在有着邪惡傳說的巫師之 鳥,在那裏黑魔法師馬可洛斯 和帕格命運中第一次的相遇。 帕格對這個不知名的陌生人留 下了探到的印象;另一方面克 星狄遭到海上假胃商船的散人 的餘襲。克里狄雖然消滅了所 有的入侵者,但城鞘也受到很 大的損失。而阿鲁沙從船上救 出了落難淪爲俘虜的大海盜阿 彰斯 ;緊接 蒼克 思狄 遭到了族 朗尼大軍的郾城攻擊。並受到 簇朗尼帝间英勇的戰士不停的 攻擊,阿费沙生消费城内的重 民死守克里狄城,寂室酣城的 指揮官所屬的家族決定退出幕 府將軍(Warlord) 在額會中 的聯盟,克里狄的圖城之危地 也才解除。

而帕格則在一次敵後的假 寒行動時不慎被伊至凱拉溫大 陸一族朗尼帝國的所在地…… 。在凱拉溫的伊膚舒掙扎生存 丁四年之後 * 帕格認識了勞瑞 而帕格和勞瑞後來被掌管學 庸營的辛札瀾(Shinzawai)家 族的卡速米(Kasumi) 帶走, 意圖跟他們學習了英凱来遊的 語言後・秘密的進行和談的計 劃,但帕格所擁有的魔法資質 使他被凱拉溫上不受法律限制 的法師聯合會帶走。接受漫長 且解酷的上級魔法訓練・並且 将他改名爲米藍伯 (Milamber **意爲在兩個世界間的人。**) 在 美凯术亚上、周围士的性格曼 得愈來愈發酷嗜殺,那副戰甲 屬於單已逝去的凡爾黑如人。 艾沈、舒加的 (Ashen Shugar),場馬士感受到魔性召喚, 同樣的在遙遠過去的艾沈《舒 加也受到人性情感的困擾;在 兩個相距久遠的時空中,解個 人的心靈逐漸的溶爲一體。在 場馬士出神的片刻,他的心智: 常會不由自主的飛越垂數的時

7

空,和艾沈·舒加一 同面對他們的宿命…

艾舒。舒加季中金光四射 的劍指向天空,一邊說道《道 場製膏的事不應該發生,你所 做的事將會摧毀我們所知的一 切!难肯。科印刷装他的手剪 向天空看去。天空中充满了新 的恐懼。巨大的力量是由他的 兄弟姐妹扭曲的生命能得所形 成, 毫無意識, 充滿了仇恨與 愤怒的驼量在天空亂竄 * 總肯 • 科印掙扎蕃說道:他們是那 麼的強… + 我們進作夢都沒有 想到…、逢传、科印的胎因痛 苦和恐懼而扭曲了起來。當艾 沈・舒加舉起他的金劍時・他 唯著:"可是我有權…";艾 沈・舒加收起他的剣、沈獬的 鋭速:戰場上只有力量。没有 横力……。

*就這樣了吗?"

"是的·邁就是我如何親手術被了自己的最後一名弟兄。"

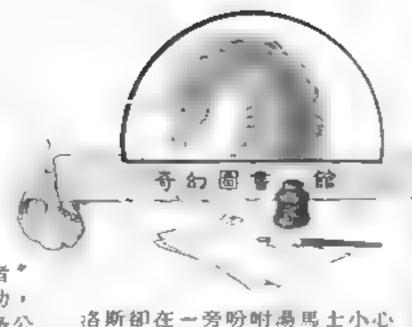
*其它的呢?"

*它們都是那個的一部份 * * 他指向那可怕的天空……*

> 特有●魔法師:大野 トラップ 第三章 → Changakan

而堅守克里狄的阿魯沙從 俘虜的口中得,藉府(Warlord)可能將在今年發動大規模 的攻勢,決定和阿蒙斯一同智 險,在冬天穿越號稱無法穿越
> 接自疊度接好了大師 第十一章 = Decision

眼看著和平的曙光就要降 臨,艾清達和萊恩在戰場上正 準備簽訂合約,黑魔法師馬可



背叛;於是湯馬士便在一旁按 兵不動,簇朗尼帝國的七兵卻 以爲湯馬士所率領的矮人與精 露聯單是艾爾王爾的伏兵(豐 方在這樣的誤解下原本寧靜的 和會卻成爲血腥的戰場。無朗 尼帝國的許多家族的首領都在 **满馬士的金劍下身亡,萊恩的** 軍嫁也措手不及,眼看著族朗 尼的大批聯軍即將步出傳送門 ,馬可洛斯與帕格聯手將時空 的裂隙關閉,而剩下的簇朗尼 **士兵則被迫投降・持續士年之** 久的時空裂隙之戰就遺譽劃下 一個令人驚愕的句點。隨後在 里拉農的登集大典中,因爲則 丁才是博利克公爵奠正的县子 • 萊恩正繼位爲王的權利也受 到實疑,爲丁面臨了概承王位 , 引發內戰或是將王位交給萊 您的選擇,雖然最後馬丁選擇 相信自己的兄弟。拱手交出事 冠;而异撒巳久的拜斯泰拉公 縟也神秘的消失。看起來長久 的相平已經降臨了艾爾王國。 以及廣大的美凱米亞 = 但 - - -。

▶銀刺(Silverthorn)

"是時候了嗎!是到了我 完成古老預言的時候了嗎? * 從銀幣上躍出了亮綠色的火焰 ▶不停的舞動著。巫女看著火 焰中只有她能分辨的景象!— 會之後她說道: ↑ 血石星座已 经形成了火之十字,你就是你 所代表的力量。你命定额去完 成的事…去完成吧! "最後幾 個字的聲音幾近喘息;巫女臉 上萬出了驚訝的神色,鄉高大 完美的黑暗精帶立即逼問漢1 *接下來呢! *′ *你並不是所 向無敵的。在這世界上有一個 人是你宿命中的刺巢。你並不 是獨自一人的,在你背後的力 量……是巨大的…它是如此的 邪惡!我不明白…"最後的聲 音已低的幾乎不可分辨。

黑暗精靈陷入了沈思中; 他轉過頭來對著蛇人牧師(S erpent Priest)語調溫柔卻又



杨自@依何~序例

▶銀刺 人物介紹

巴魯(Baru): 希達提(Hadati)人,人們將能者(8-erpent Slayer 因為他曾殺死一雙十二呎高的小龍)。在為族人復仇的路上無難開救了阿魯沙一命。

[福德] (Roald): 勢瑞的 兒時玩伴, 鮑經爭戰的傭兵, 也加入了阿魯沙尊求銀剌解藥 的道路。

多明 一克 (Dominte); 智慧之神埃夏普修遵院中的牧 師。精通多權法術,並且知識 豐富,在看出天象有異後,决 定找出敵人的真面目。

穆拉德 (Murad):黑暗 精靈一族中強大的領袖,是默 養德瑪斯的得力助手,他的舌 頭是爲了表示對黑暗的效忠而 自行割去的。

拉克萊爾 (Locklear): 某個鄉下男爵最小的兒子,被 送到克朗多的宫廷中鍛鍊,其 後和吉米成爲共惠難的好友。

至上者(Uprightman):克朗多地下犯罪組織的首腦,除了少數的親信外,没有人看過他的質面

日 · 阔時也是由米未曾祺面的 父親 · 控制著克朗多地面的所 有犯罪行為 · 也是下水道 — 切 事物的主宰 ■

加米娜(Gamina)与具有 如米娜(Gamina)与具有 強大心靈力量的小女孩子一出 生即被視為惡魔而被村人放逐, 後來被另一具有特殊能力的 老人帶至帕格利用博利克公爵 造物所建立在星港(_Standock) 的魔法師學院收容。

(故事内容)

某一天晚上三隻手吉米又 在克朗多進行一些見不得人的 勾當)不幸他卻發現了一些風 衣的神秘客意圖嬰刺殺阿魯沙 * 吉米達得了至上者的命令先 將這些黑衣人的行蹤告知阿舞 沙而没有報告盗賊公會《同時 也遭到盗賊公會内部臥底的黑 衣殺手的闹伴追殺、至上者與 阿魯沙合作掃蕩了城内的無衣 殺手,阿魯沙懷疑遣些人與以 死亡女神琳斯 > 克拉格瑪(1. ima-Kragma)的廟宇爲墓地的 段手組織·液應有關(Nighthawk) / 因此召來了死亡女 神的大祭司,但……那個瀕死 的黑暗精带大喊道:"默拳德 瑪斯!幫助你的僕人吧」 5 … 那個死亡的屍體突然站了起來 一步一步的向著大祭司靠近 大祭司直直的站著,整閒房。 間的人都感覺得到她身上散發 著能量,她伸出手指著那具死 屍"停止! # 黑暗精靈果然停 了下來,"以死亡女神之名, 我命令你服從!你已經身處死 亡管轄的範圍,你必需接受她 的命令!以她的力量我命令你 退後! "黑暗精靈遲疑了一下 「隨即以出人意料的速度扼住

了大祭司的脖子,它用空洞、 遙遠的聲音嘶喊道。 不要打 **援找的侯人。女祭司!如果妳** 這麼喜歡你的女神,那麼就投 入他的懊衷吧!** 华大祭司抓 住了那怪物的手。瞬間藍色的 火焰從它的手中蹦出。它一邊 發出痛苦的呼聲,一邊輕易的 把她丢陶阿鲁炒身旁的牆壁。 大祭司嘉的一聲撞上石牆,軟 癱在地上……"选吧!西方的王 呀!但你將再也無法逃過我忠 心的模人!《那怪物的聲音又 再度響起:似乎又得到更多的 力量,那怪物四週的守衛全被 護關,那些守衛也撞倒了克朗 多公爵。阿魯沙身前的侍衛。 那怪物終於有機會站直著面對 阿春沙,现在它全身上下都覆 羞着鲜紅的血腥。它的臉上滿 是各種的傷痕,臉颊上的血肉 寸寸翻開。把黑暗精畫的臉覺 成一張不變的 * 邪惡的笑臉; 一個守衛勉強起身 • → 劍打碎 了它的右手!那怪物≁轉身! 單手扯出了那可憐守衛的喉管 • 它的右手毫無用處的垂舊 • 邊猶鬆開、破碎的階層那黑暗 精獲用一種憑還點點含混不清 的整音说: ** 我以死亡壯大我 的力量「來吧・你們將成爲我 的力量之源!自

換自●保利 茶四章 — Diota

直到古米执來了"白衣之 尚" (Sung the White) -- 純 净一切的醫療之神的牧師那坦 > 才消放了這個拒絕死亡的怪 物:因爲吉米進背了至上者的 命令。他被逐出了盗鞍公會。 阿鲁沙男士方面卻和吉米的生 父 -- 至上者達成協議,把吉米 收留爲他的隨從 • 在阿魯沙和 阿妮塔的婚禮上,一枝本來鵲 準阿魯沙的新卻射中他的至愛 -- 阿妮塔在染了劇毒的箭下奄 奄~息~太魔師帕格把阿妮塔 的身軀封入時間暫停的結界中 ,阿魯沙帶著勞聯 ♪ 吉米 ~ 而 他的手中只有"銀刺"這個毒 物的名字。使著一絲希望。不 , 顧路上遭到狙擊的危險。阿魯沙一行人前往現存最大的知識會 確必智慧之神埃夏普 的修道院……。

即使逃過了路上的重重阻 擋,阿魯沙一行人在有着神聖 法衡保護的修道院中仍然無法 安心,默曼德瑪斯的強大魔力 仍然穿透了眉眉的防護 ∞ 威脅 ₹ 阿魯沙一行人的生命,幸好最 後埃夏普的牧師們仍然聯走了 這些魔物:修道院院長告知蛇 人牧師有一個流傳許久的預言 *當火之十字照繼夜空之時, 奪去两方之玉的生命,至上的 力量就穩之降臨。"而這西方 之王又被鹘作"黑暗的包星" ,阿魯沙也許就是這預言中提 到的西方之王,而有某種力量 想要完成遺偶預言,同時多明 尼克神父也找到唯一與銀刺有 腘的記載 : 上面說它是屬於精 蕈的物品 △阿鲁沙一行人又必 幣前往艾爾凡達り希望能從精 變身上得到資料、臨走前、院 長交給阿魯沙一個護身符,它 可以防止持有者再被隴法追蹤 或受到魔法的攻擊,而神父多 明尼克剌前往帕格所在的草港 魔法肺學院 2 希望護帕格知道 有強大的魔法力量入侵美凱米 1 2 3 M

阿魯沙一行入在依柳斯(Yilth) 小鎖又再度遭到攻擊。 勞瑞的傭兵朋友職應加入可他 們的除伍;而身負賊族之仇的 福龍者巴魯也爲了找蒜遊殺阿 魯沙的黑暗精養穆拉德而和他 **们同行;另一方面帕格腈學院** 中能夠看見未來的老預言者製 看敵人的眞面目下他看到了血 膠層城的景像፦而真正的敵人 竟然能夠穿透了時空的阻隔。 從尚未實現的未來攻擊這老人 * 老人失去意識的前一刻說出 的話竟是凱拉溫大陸上最古老 的語言,帕格爲了弄清眞象, 帶著多明尼克神父一同前往另 一個世界調察事情的原委;而 阿魯沙也從精靈劇中得知級刺 的解藥深藏在黑暗精囊勢力範 圈的中心 -- 魔瑞林湖(Moraelm),而很明顯的,默曼德 瑪斯一定能在那裏設下森戲的 守衛,並且確定西方之王再也 不能離開那黑色的湖邊。

帕格一行人喬裝成凱拉溫

多数是的黑暗 (Darkness at Sethannon)

(人物介紹)

布里安娜 (Brianna): 為阿曼加(Amengar) 古城的前 任守護者・戰鬥技巧高超的女性・在她的身上屬了終於找到 他追求已久的愛情。

神論艾爾 (Oracle of Aal):宇宙中知識最豐富的古老種族,能知過去未來,卻無法使目前居住的星球逃脫冷卻的命運,幫助帕格尋找黑魔法師馬可洛斯。

蓋(Guy) #消失了一年的拜斯泰拉公爵,再度出现的時候已經變成了阿曼加占城的



最高指揮官。

> 植自動富教養的問題 第七章 - New to

阿魯沙更進七步的要公開 在琳斯。克拉格瑪的神殿中事 訊犯人 《一名夜庵公會的段手 混了進去,將一支匕首桶入了 阿佛妙的身體,狡猾的阿魯沙 **乘機詐死,並利用面貌相同刺** 客的屍體驅過了所有的人,爲 **币了解自己在預售中所扮演的** 角色,阿魯沙秘密的向北方進 行。帕格完成了精靈長老們所 給他的一年學業; 回到美凱米 亞與湯馬士會合計一問前往其 它的世界尋找神論艾爾以得知 與邪惡力量對抗的方法 多湯馬 士呼唤來一隻名爲瑞樹絲(Ryath) 的巨龍。爾人騎乘遣隻 巨龍前往宇宙的另一站 • 神論 艾爾依照慣例要提出一個要求 後才肯回答問題、神論艾爾因 爲所居住的星球太過衰老,要 求帕格幫他們找到一個新世界 神論艾爾平日都是寄生在他 人的心靈中,而那個寄主也必 然會發展,神論艾爾也希望帕 格能提供她一個新的身體:帕 格答應了她的要求後所得到的 答案是… * 找到黑魔 注法師馬可洛斯丁 * 。 古米和拉克萊爾

發現阿魯沙的死訊有 異》經過一番考慮後

· 吉米决中途和阿魯沙會合。 而馬丁也接收到一份秘密訊息 要他到亞本 (Yabon)的 * 北 方人 * 旅店會合。

> 摘自●客散展的京旅 茶世章門 Hyulenes

死亡女神告知馬可洛斯的 行蹤連伸也不清楚。而全字宙 只有一個地方是在死亡女神所 不能及的地方。"永恆之城位 於時間邊緣。已知字宙泰頭的 地點"。

阿魯沙在亞本的旅店中意 外破壞了獸曼德瑪斯召募攻城 至兵的計劃,也因被人認出身 份而必需殺人歲口;阿魯沙决 定要 響 充傭兵加入 默曼德斯的 大軍;路上卻遇到了對抗黑暗 大軍的同盟·在"敵人的敵人 就是朋友《的前提下阿魯沙一 **行人先行去採尋遺些盟友)不** 料他們所意料的盟友竟然將他 **們一路押至阿曼加古城;在那** 裏…一個全民皆兵,建築堅固 的堡壘中,他們竟然遇到了大 海盗阿赛斯和拜斯泰拉公爵。 在大軍兵臨城下的情况下,一 伙人暫時捐棄成見, 一同為守 城而努力:馬丁則與布安娜陷 入熱變,但不管阿曼加遺座孤 城有多堅固,也不可能在默曼 德斯的五萬黑暗精靈、成千的

巨人、地精以及人類傭兵。 和他的邪態魔法下堅守足夠 長的時間;而默曼德瑪斯又會 封鎖了一切和南方艾爾王國 連絡的通道。爲了阿曼加古 城中人民的生存《馬丁》勞瑞 羅德等人决定冒險穿越封鎖 線,請求援軍前來支援;而默 () 曼德瑪斯毫不留情的把自己手 下的鮮血機艷在阿曼加的四周 ,在懸殊數目的攻防戰中,堅 固的阿曼加也漸漸不足《拜斯 泰拉公爵日夜期待的援軍卻遭 音訊全無:戰況由慘烈的攻城 轉爲遲盡逐街的巷戰!戰場由 城外退至城内,再退至第一道 披牆!愚暗精靈的脫體敞落四 谑 《但血的力量和黑暗魔法正 一步一步的侵蝕這座久攻不破 的城池……。在退無可退的情 况下,薏 - 面經由地避疏散城 中的人民, 邊啟動阿曼加嚴 後的防衛機制,一聲山崩地製 的巨響中土地底的油源和火柴 礦(naphde)—同被點燃+黑 **暗大軍尿橫過野,但默曼德瑪** 斯和無法抵擋的黑暗攻勢仍然 卵過烈火・向南前邁・

> 另一方面馬丁的突圍小艇 突破了重重的响站。但與他們 一起經過多次歷險的傭兵羅德 在路上為抵擋追兵而犧牲了。 他們雖然找到了矮人的聯軍。 但阿曼加却已失許…

中,帕格從湯馬士的記憶中明 白了一切的根源:當混沌之戰 結束後 - 凡爾里如人被放逐到 另一個宇宙中、而且失去了回 家的通道。他們的怒氣轉變成 單純的毀滅。—個又一個的歷 球步向死亡,其它弱小的禮族 聯合起來對抗他們,起初些弱 小的種族們不堪一輩《但慢慢 **飞宿敝》的行動被他們減侵了** 上下來「而其中有一個叫做人類 的植族致力於研究難開這裏的 方法 只不久上通往其它空間的 門被打開了○ 人類找到了他們 的天空「所有的槽族穿過這些 門,分散到不同的空間與時間 去,而凡爾哈黑人年直想雙回 到美凯米亞的原因是。 他們將 了失败的那一天所準備的末日 武器--生命之石(Life Stone)它可以吸走整個世界上所有 生物的生命能源,並且交給凡 整侧美鲗米曼將成爲死城,而 全字宙也將重新落入凡附黑如 人的支配…… 用克洛斯帶領 著道群人經由時空之門回到了 寒散農,阿魯沙也率領守軍駕 力抵擋脷之軍隊,帕格把阿魯 沙帶入地下《也就是生命之石 存放的地方,馬可洛斯把阿魯 沙的渡身符和配劍鑄成一把破 噬剑,交代阿鲁沙阻攔默曼德 瑪斯的入侵,而馬克洛斯則和 帕格-周防守時空之門,為馬 士和巨龍瑞亞絲則負責防守生 命之石。地面上的默曼德瑪斯 從雙方的死亡中汲取足夠的力 最後準備啓動生命之石,阿魯 沙的破魔劍卻讓默曼德斯死在 他野心之前,但默曼德斯以自 己生命的能量短暂的打開了時 空之門;達肯科印 -- 虎之帝王 ,再度回到了美狐米亞的土地 ,汤馬上力戰之下,將達肯科 印刺死在生命之石上。但未日 武器卻已被部份啓動!一瞬間 令人恐懼的凡爾黑如人又重新 飛翔在美凱米亞的天空中,但 在一切都已絕望的情况下。生 命之石卻將這些凡爾黑如人禁

超在生命之石中:這 種無法解釋的奇蹟拯 教了全部的人。在戦 場上失去戰意的關之 大軍四散奔逃。和平

重新降臨了美凱米亞,生命之 石的秘密也重新埋入塞散農的 地底《神論艾爾進駐了瑞亞斯 力戰瀕死的身體,負起了守護 生命之石的職責,避免它再受 到任何的干擾……

其它資料

● Magician The Author's Preferred Edition (合訂本)

精裝 管號: 0-385-42630-5 美金 22 元

● Magician : Apprentice 平裝 書號: 0-553-26760-4. 美金4.95元

● Magician 1, Maler 平裝. 書號: 20-553-26761-2 英金495元

●Silverthorn 平裝 書號: 0-553-27054-0 美金 5 5 元

● Silverthorn 精製 書號: 0-385-19210-X 美金 22 元

● A Darkness A1 Sethanon 精製 書號: 0-385-19215-0 美金 22 元

●A Darkness At Sethanon 平裝 書號: 0-553-26328 5 美金 5.99 元

●Prince of the Blood 平模 書號: Q-553-28524-6 美金 55元

● The King's Buccaneer 精製 書號 0 385 23625 5 美金 20 元

時空製除之戰系列在美國在出版商是 Bantam Spectra 在 在國外有管道的人可以自行採 購,該公司的地址是

Bantam Books 2451 S Wolf Road Des Plaines, IL60018

而Bantam公司在臺灣的代理商是來來關書有限公司,而且除了店內的現貨外,他們也提供代購的服務,不過該項服務是隨著該公司要大批從國外

。 春北市澤斯高路 段 271 號 4 樓

(02) 363 4265

(02) 362 9765

PAX : (02) 362-5365 \ . .

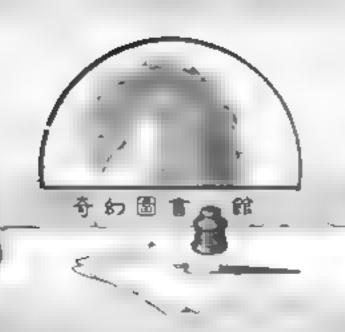
總公司 (02) 537·1866。 中山場 (02) 523·8713 天政店 (02) 790-1932 内租店 (02) 790-1932 台申店 (04) 328·3659 台市店 (06) 229 6347 高雄店 (07) 361 5718 據脫新學及書局也有 7 不 過學名周認沒有去過 1 顧名們 可以自己試著去找找看 2

Tantaay Library 是個新成 上的專欄,它需要讀者的意見 才能不斷的改進分成長,則符 你們的意為去下次再見!

深入的研究

理。系列的小說中有許多 獨特·維得特別計論的地方。 現在就讓我們來仔細的看一看

龍《Dragon》:這系列小 說中對龍的評價可說是十分高 的,在一般人的觀念中觀是邪 惡、龍陋,拿來讓屠龍騎士建



功的大笨蟲,最典型的就是A D&D中的静槍 (Dragon Lance)系列中克萊亞上的報都尼耶 型的化导,而一般 AD&D 的系 列中對鄰的設定是分資紅、藍 、珠、黑、金五种,其中只有 全服擁有較高的智慧,能夠和 人海两亿瓶皮外,其价的四种 大部是伸才飾召喚而來的低智 攀生物,无甚量只能叫做大品 计反似语言中的散,物們不但 擁有各棟符员無法解除的都之 魔法、自由穿越各等彻在才宙 中自由飛翔的能力,能和人利 夏得通的能力,更可以自在的 轉變形體・推踏在人群之中; 而且物價難學表而冷酷,內心 其實相當重變情,應可洛斯和 聯帶結成好及是 例、而聯帶 耕 (Ryath) 之所以應關助士 的召唤而来,並不是因為懼怕 他的能力,而是因為滿馬上曾 在聯盟(她的父親)臨終前和。 **他作伴:像這樣的能鬱然恐位** 居進化頂點的生命型體々這小 說中對離的設定倒是觀示野護 (MAMONU NAKANO) 的五 星物斯斯有異曲用于之妙。

族的记(Tauram) 帝國 《因缺乏金屬才入侵姜摸米亞 的好戰階國,小說中的設定是 他们的士兵都穿著由强化树脂 製成的護甲,使用相同材料的 武器,伊康华曼而且不顺自己 的女全。以职從爲絕對天職。 清煤的茶園很明顯是在暗月日 本或差說以日本爲低圖構包出 来的,甲就名稿来看, Tsura 可很明明的是由日語中的平波 与(海市)這個字的發音(Tau man) 所改通來的,而帝國中學 仍然有像日本幕府時代的獎民 階層,社會階層的差異也是一 楼的大,他师的帝士也同樣是 **美人半神的身份。名籍如果直** 釋的話 (Light of Beaven) 也 可關作天職帶上級日本天皇傳 說中是人照大神的化身十分類 似,政治制度也同樣是由一位 大將軍總體主導政事。也因此 筆者把這位大將單的名稱War-



lerd 翻成幕府;有興趣的讀者不妨仔細注 意一下書中對簇朗尼 看國的描寫。就可以 知道美國人對日本的

想法了。

上級魔法與下級魔法(Greater path & Lesser path 7 ; !殺與下級魔法間最大的不問 是下鞍雕去通常器要 吃觸媒 装置的幫助才能施展,而上級 魔法U是直接村用李間中的能 量,美૫米亞上戶有下級魔法 咖 2.有上級魔法,凱拉溫山相 权 - 积. 积. 积. 积. 积. 化子尼土锻魔 **法帐货施大、但让在使用** 慶志裝置時就採期再相當笨捆 ・雨下鉄魔法因為後平都是使 相自年的力量・所以: 作儿 攤 **新的技術就是他們比較擅長的** 地方;但帕格所超的 句話可 战乃為孟州的正義下了莊解; 魔去亚没有上下教之分,關鍵 是我愿法者的蛮简。传来的" 加之极子"和"國子鄉下的推 蠹"中作者就塑造了、假时做 介可的人物 (Nakor) 對魔法 的看法更为開放,看以後有魏 會的時候會再特別介紹這個不 趣的人物,好奇的癖者不妨语 行游號清韻人物。

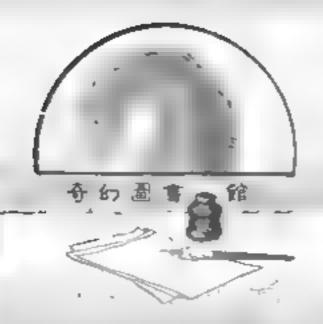
小战中在 計塑 水 亞古代傳說和 現代的傳命中都扮演者很重要 的地位,精雍本年又再分售四 個不同的無族,而這樣的分野 足因玛雅希之戰後稍審對自身 命運所做出售,選擇。 14 的選 摸靠自己的力量去难?自己的 案間、被稱做 Morthal 的解暗 情能消擾追求阻略的力量;而 被傾做 Glamredbel 的精解學科· 要業式ガカ足以商保・因而利 均 红 心 世界 化环 技 建 ケ 子 阿 曼 加 (Amengar) 和 少・ が 衛 教 (Sar bargoth) 兩學易守難攻 的华曼、伊刚差丁不久 Glamredhel 就被 Moredhel 缓解 + ffg 僅存的 Glamredhel 也與失了所 有的文化、變成了野權人。而 信做 Eidar 的特爾展才医母是 最接近凡爾墨加人的,僕人,所, 以他們也擁有僅次於他們主人 的知識與力量、他們且是一直 在為了避免凡爾黑如人回到這 個字由在做防備+這系列的小 說對精養的分類是筆者所知分為

很奇怪嗎? 神机:在這些小說的浮首 中,神祗只不過歷較高級的性 物涌起,遇到比萨娘的生命。 襟有逃。 惨鲁死。就像凯拉 温上的种纸瓷墨崖刻的空間或 · 薄东的、美凯 未亞上的 神則是 混沌之戰後傲使在活下來的生 物、像事神 Tith Onaka 风容是 爾個與戰爭有關的神受欺傷後 **台槽的:用以又稍作要面取视** 戰只要美凱米亞上的神術就 有十六位:智慧之神坟更养。 醫療部, 1之物 Sang the White · 大街然之話 Killian · 死亡女 御琳覧・克拉格門・コイ勇美 飘湫耍上神祇的,四分之 就已 新在小战中佔了十分华罗的地 炒,可惜的是在"仇要克朗多 俨 孙多.隻賽好好奶和用十六個神 纸,十六烟柳烟中的祝福只有 上中下。假终晚,如果伦針對 + 六個神術的特性股計出十六 植不同的祝椒效果應避免更有

凡爾黑如川 (Nalheru、) t 他們算是小說中的UBG(UID mate \$ad Guy) 在 作者把他們 製造成 + 切接幣总數据之的強 4/ 大種族,不但他們告生下來就 煛被 去到野中求牛、面他們之 間也完全沒有締駕的概念、我 們從他們互相之間的個好就可 以看得出来" Father-busband Daughter wife . Brother son ",這很明顯的是影倫的產物 作者一直強調的是凡爾縣如一 之所云邪恶是因爲他們毫無人 性,一切都把自己攫在第一位 但相當腦刺的是數後月倒型 如人就是因爲艾朮,舒加獲得 了人性,阻止他們使用生命之 石才會城亡的。

終と對。

型魔法師馬可各斯(Macross the (Black):他算是小說中最神通廣大的人物了,不但可以自由穿按時空,永生不死,而且還能知過去來來,他的存在地位做手直逼造物主



周島1和艾沈·舒加·小 說中把他們兩個製造成時空中 的孿生兄弟,也就是說兩人在 畴中互相影響,艾沈、舒加安 到人性的影響才伯茲正上命之 石被笞動。也因乌迹禄人期才 得以下在、也才有易馬士的題 生。而也因爲有艾沈。舒加的 影響、時馬主會具有神力,而 美順末亞世上會進過輕減的除 影:這樣在時个中構成一個。企 有起點的限,而闢雕也是在艾 (末·舒加於据 更數申、但行 細型 型,艾丸-舒加亚喹會 知道要留于职中?若是改支暂 两马上的礼器,可是造品土部 時根本不存在也選没摩上那戦 甲砂!這麼樣的福稠或是叫戶 aradox-- 矛盾就有些類似電影 「似曾相識」中男主角送給女 - 權:那隻获足現代 主角的鞣 的女生角头后男主角的,而男 主角叉把棘送标题 走印女主角 • 那麼 • 這隻無是哪裏來的?

戰爭場面/4. 這可以算是作 者描寫的最精的部份・不管是 克里贝被簇房里自御時、或是 阿曼加被错之大軍攻擊時,都 **是柳鸡吸引人的時刻,攻守雙** 力的戰術不斷改變,像包圍阿 曼加特攻方無法靠近城籍使用 攻城梯,於是改斗 舌動的攻城 塔、寻方就用人攻來燒毀邁些 攻城塔和粤面的士兵,攻对下 欠就在攻城塔皇上亚島煾的皇 料,守方的外籍被突破,就改 利用每 開展爆特別設計的星 頂,謂3箭手在上面射擊在街 道上毫無掩蔽的敵人,等到實 。在擋不住了就退守内城,並且__、 引爆外城的所有人藥,敵人孫 身人海之中,遗稚散雨的安排



膜玩情《危城爭覇》 的筆者题到十分的過 瘾

結局: 在拉拉精 雜的談了那麼多之後

• 來看看這個三部曲最後的結 扇好了。十分希筆者失單的是 ,最後拯救美觀米亞的竟然歷 診幫助所有凡爾黑如人的生命 之石器後竟然莫名奇妙的把师 有的凡爾嘎如人都收趨自己裏 面,雖然作者解釋是因爲渴嗎 t 的 侧插 入生 命之 石而 且 生 命 之石只有部份被斟勤字會稱過 梯的粘果,逍遥进未免大批了 吧!大家拚死拚活最夜罪斧婴 寨号假巧合來把邪鬯擊败,晚 5、這樣的結局實在是 個班人 的散棄,讀、路從前面看下來 期待费皮齊帶大決戰最高潮 化酒者整到十分的失望。

生 年 觀 , 最 後 , 我 們 就 來 · 1 後、開結的節網等, 於片。 景质海知的夏 > 侧印家常常 會換不供做死自己等下新創造 的人物,在玩得長,群過十萬 学的"韶曲雄中"直著的 死亡的角色只有"個人;傳相 英公鸽 伽非羅摩斯帕格切帶 的特數人公園的聽從遊廳人面 邵聖 - 方相對就復不公斗了。 进正算得上有露胎、大家有印 泉的喷水件只有机械數量推構 個(作的連集個層图)及 段馮話、維會對他有到歌?被 吊机的幕府不過是個腳腳裏的 小角色。)品樣的專材風遊不 太健的负债,成者以及有人食 實數的角色膜死間低于太台灣 · 可是讀者也證網接受 + 健恐 **西升廖在"叛變克朗多"中仰** 者一改風熱。狼不的作填 图 遊戲中重要的丰角 Gorath > 他的形象是要者在选麼多的食 PG 中最喜歡的,因爲大家得 始至終都誤認他是敬徒人一直 **不拗的嘲恶性,輕視地,而他** 征默默的承受选 切开不多做 湖白, 只是 直和大家出生人 死,不断的證明自己是確白的 ,可是遊戲最後還歷安排 Gornth 不慎碰觸到生命之石。 爲了避免自己被凡爾里如人控 制,要求另~個主角歐文級子

他;這樣的安排客筆者也跟著

罹遇了好久……



编号计算法[11]的原则

讀者好好的欣賞吧----



/呂堅平/葉李華

●一段歷史

『無垠的太空,人類最後的邊疆。 星艦企業就正在從事為期五年的探 險任務 - 一她將探索新的世界,尋 找新的生命形式及文明,勇敢地航 向人類前所未至的宇宙洪荒。』

上這一段話是香讀你堅到主分熟悉?這正 是蒸视在西元一九七七年播映的美國電視 影樂「星際爭覇戦」(Star Trek)的片頭語。 很多人或多或少看過幾集,但並沒有留下深刻的 印象。也許是片名翻譯的太差,許多人一看到文 足『争鞆』又是『嘅』・就以爲那是給小男孩看 的太空神話,因而不會給予太多的注意。似乎只 有典型的科幻迷(在臺灣是典型的稀有族類)和 一向满腦子機器人、死光檢的小男生才會成爲諸 部影集的忠實觀衆 • 但相信也有一些一向逾離太 空船、機器人等硬梆梆玩意兒的軟調觀象,「不 小心」看了其中一集之後。十分財異於影集中充 份流露的人文精神,以及對人生哲理的深刻探討 ,而願意惡倜禮拜跟隨影集的主角們,在冷冰冰 的太空中探索宇宙奥祕以及人類的自我。於是繼 **长寇克、尖耳朵史波克和老骨頭麥考伊等人,漸 新成爲熟悉的人物。**

隔光的干地肥們改在的克是十登克員老丁會一們表了標準上數學是一個表了權無工,隨樣不之將稱由銀等避甚如月但年, ,果會解不之將納

; 更波克依舊滿腦子邏輯原則,但更具人性; 娶 考伊更像飽經風霜的老練醫生了,雖然唠叨如故 ……在忠實影迷的心目中,他們是那樣熟悉而親 切,一如多年不見的老朋友。

在其後十年中,「星艦遊航記」又陸續拍了 四部續集,不但主角人物仍是電視上的原班人思 ,在内容上也完全承續蓄電視影樂的原始精神。

「星雕迷航記」和「星際爭新戰」其實部是非常不理想的譯名。「星際爭霸戰」這個譯名完全遺背了這部就提此樂的基本精神。正如片頭所述,星艦企業就在太空中從事的是和平的探索任務,課理是要爭奪什麼霸權。至於鐵影片集一概並上「星艦迷航記」的網片名,也未免太委團企業就「星艦迷航記」的原義是單際之旅,在到最後一集? Star Trek 的原義是單際之旅,在文中找價把「星艦迷航記」改動一個字,就能及電視片集一律更名為「星艦奇航記」。以求統

煮祝版及歌能版的「墨艦奇航記」在台灣很 可惜並未引起廣泛的注目。其實,在科幻史上, Star Trek 和視影集不折不扣是一部經典之作,这 今爲止仍是歷來電視上最好的一個科幻節目。 [星】劇在美國 NBC 全國電視網播出了三年(一 九六六年九月至六九年四月)。在此之前。美國 氟视上幾乎不曾出現過針對成人而製作的科幻節 目,數百萬觀衆是透過『星』劇首次接觸到科幻 許多人並從此成為科幻影迷或科幻小說讀者。 以一個全國性的電視節目而言,「星」劇當年播 出時的收視率並不好(有論者以爲這是因爲它「 走在時代的前面」),但是這部影集自一播出起 便吸引了一群至死不渝的忠實觀衆。「畢」劇在 進入最後播映期之前、驗些遭到停擋、當時就是 靠了這群影迷成千上萬封抗議信才得以延長下去 - 遺是美國電視史上破天荒頭一遭,一個節目在 **観衆的聲援下「敗部復活」。即使在『星』劇停** 拍之後,影迷始終熱情不減,他們在全美各地成 立了影迷俱樂部,發行影迷雜誌,每年舉行影迷 大會…這群能迷以及「星」劇重播時(以及後來 **發行錄影帶時)吸引來的新影迷的熱烈支持,使** 【星】劇的聲望維持不墜。「星」劇影迷的忠心。 耿耿、使英語增加了一個調彙 Star Trekker 或

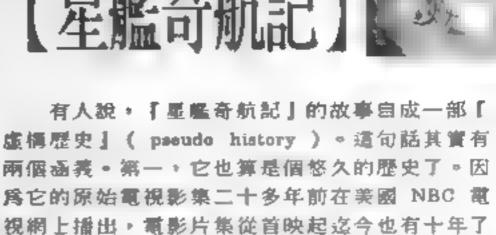
Trekkie (意思是 Star Trek 迷),也使得「星」 剧在停拍十年之後,又在電影銀幕上復活了。

在美國,「星艦奇航記」系列電影一直擁有 五百萬美元以上的竇座。其臘大忠實觀衆群的擁 護持久而堅定。臺灣片商對這套片集向來不以電 視影集原班人馬禹號召。因爲遺部影集播映時並 未遊成轟動,而且臺灣觀眾向來抱持「電影是電 影、電視是電視」的原則,不大願意花錢到戲院 看慣視影集的續集 • 但是在美國 • 片商卻是以電 祝影集的正宗續集爲標榜,觀象到戲院要看的就 是遗些熟悉的老面孔。一九八九年推出的「星」 劇第五集『終極先鋒』在強敵環伺(如聖戰奇兵 、殺人執照、蝙蝠俠)之下,仍然保有五百萬美 元以上的票房記錄 • 臺灣因為缺少忠實的觀衆群 ,所以實座不是很理想。

「里」劇影迷實在是少見的忠誠堅貞。他們 的一片忠忱也换得了贾碩的回報。在【星】劇意 视影集停拍將近二十年之後,原製作人又在一九 八七年推出了一部電視續集「第二代單繼奇航記 」(Star Trek: The Next Generation 國內已有 錄影帶發行,譯名爲「巡弋大奇航」),相當受 歡迎。『第二代』的背景時間設定在二十五世紀 , 比原集往後推了兩百年, 主角人物也完全換了 一批人。看來『星』劇電影系列仍然可以無止盡 的拍下去,即使有一天寂克艦長等人實在老得再 也不能在太空中冒險了,他們還有下一代可以接 帮下去,一代傅一代,一代傅一代……

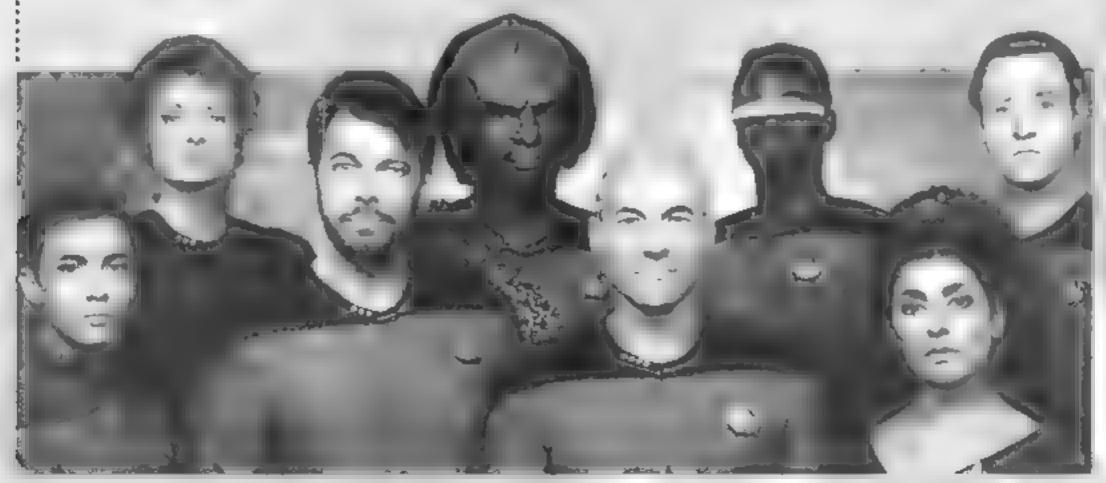
很多人很好奇。到底「星艦奇航記」有什麼 魅力,能夠在影视市場上生存了二十多年,而且 情勢依然「一片大好」。專實上現在「県」劇的 創作理仓與二十年前比起來並没有多大的差異。 甚至還可以脫完全不難原先設想好的架構 * 這樣 一個從二十多年前的理念出發,而且由當年演員 海出的作品之所以能成功,必然有其强到之赋。

【星艦奇航記】



爲它的原始電視影集二十多年前在美國 NBC 電 视網上播出,電影片集從首映起迄今也有十年了 遺些都是「歷史事件」,而且是影迷心目中的。 重大事件 + 最過貼切的真過於第二個插義:他根 本就是歷史的一種。南美洲馬雅文化的歷史,在 大衆心目中已經不存在了,因爲一般人極少有人 記得遺一段歷史,並且關心它,有的多半也只是 站在學術解剖畫上,對解剖物的關注而已。所以 無論遺部歷史有多麼久遠、有多少可歌可泣的片 段、有多少心量的吶喊、又有多少英雄美人的浪 **尋故事,都已經不重要了。但是「早艦奇航記」** 剛好相反,到目前為止,過去「星」劇的每一集 都深深印在大群影迷心目中,各個角色的性格成 爲計論的話刷。大家屬心證克羅長的前途。點際 艦隊指揮部成爲大家討駅的官僚機構……如果憑 史的定義是"一群人所記得、所關心的共同過去 ·並且也將會不斷持續下去",那麼,「星艦台 航記」的確是一部活生生的歷史。寫劇本的人不 像是在創作。反而像是個『未來史』的史官。正 繼續忠實地記錄著主角們的一當一行。

一九七六年九月,雖府收到四十萬封來自民 間的信件,信中一致要求將第一艘出廠的太空梭 命名爲『企業號』。這正是這一艘太空梭名字的 鎮正由來 · 事實上 · 炎國之所以能夠在登月計畫 中止之後,重新開始另一次太空計畫,與「星艦 奇航記」劇中一再鼓吹太空探險。多多少少也有 些關係。過去的歷史當然能夠影響現在,而未來



企業號第二代船員

[科·幻·空·間]

史爲求其實現,也必須對實在的歷史發生影響。 就這一點而言,顯然「星艦奇航記」已經踏出第 一步。

現在,就讓我們從頭開始詳細地回顧這一段 歷史。

●創世紀

羅丹貝利(Gene Roddenberry)一九二一年出生於德州的艾爾帕索。其實他怎麼出生的並不重要,重要的是他創造了「星艦奇航記」。他是劇情中二十三世紀銀河系的上帝。他創作「星艦奇航記」系列的過程正是一部不折不扣的「創世紀」。

羅丹貝利早年服役於美國陸軍航空隊,第二 次世界大戰期間曾奉派至南太平洋從事戰鬥及偵 查任務 * 就在透楼充滿刺激與挑戰的環境之下。 他開始為一些發行雜誌寫文章。 戰後他在華盛頓 從事飛航失事調 截,然後轉到汎美航空公司,額 夢偏遠地帶的飛行任務。下一站,他搬到紐約, 專飛加爾各答航線 • 並在哥倫比亞大學進鋒文學 在這段時間中」他曾因為一次失事中的英勇表 現獲頒民航獎章。後來他加入洛杉磯警局從事基 曆警務。成為一名巡官的羅丹貝利仍不改其喜愛 胃除的本性 * 他被分配到第一線,直接面對線民 、岋毒者、毒服,以及妓女。這些經歷後來成爲 他寫作社會寫實劇的材料,同時他也開始研究一 直困擾美國社會的吸毒問題。這一連串的發展似 平顷無法使人把他閱「星艦奇航記」車在一起。 就在他在警界小有成就的時候,他開始以筆名發 表電視劇本 • 他在暨局的工作經驗使他成爲寫作 警眄劇的個中高手,但虞正使他成名的還是一九 六四年三月十一日發表的腳本,其中羅丹貝利將 他的原始梅想敘述如后:

「時間是在未來某時--要距離我們夠近,使 得未來人物的智性和外表不會與我們相差太多, 但也要遠到使銀河旅行成爲家常便飯------「平行 世界」的觀念是決定整個「星艦奇航記」演出形 式的觀鍵,它假定在與地球相似的條件之下,其 它世界會發展出與地球相似的社會及文化。這樣 我們就能夠使用地球上的器物、地點以及服裝等 表現出外星世界,而在有限的預算之內,製作出 冒險動作的科幻影集。

同樣的,「平行世界」的觀念也使我們能夠 經由一般觀案熟悉的道具,展現出最富想像力的 故事。」

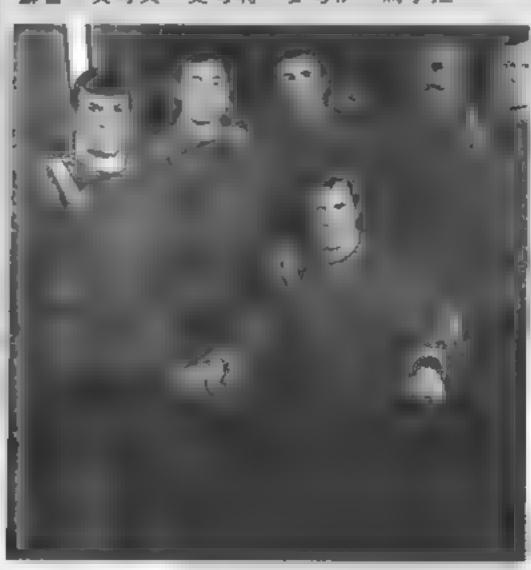
經由這麼一個簡單而可行的構想,他寫出「 星艦奇航記」的第一個腳本,並尋求播出的機會

●時間與空間。

銀河三大勢力分佈圖

時間是二十三世紀,那時人無已經學會如何 彼此和平相應了,地球本身也加入一個由銀河系 中各民主世界所組成的泛銀河政治集團-- 墨球聯 邦 (United Pederation of Planete 簡稱「泰聯」

画中坐者:寇克。後排由左至右:史波克、蘇魯、契可夫、史考特、麥考伊、烏乎拉。



)。雖然星聯各成員都是愛好和平的。但是爲了自衛以及探索新世界,星聯仍然維持一支強大的 武力--星際艦隊(Starfleet)。其旗下的武裝星 艦群專門執行星球間的各項任務。

當時的銀河系被劃分爲三大勢力範圍。其中 之一是我們前面提到的星聯。另外兩股勢力與星 聯敵對,他們分別是克林賣(Klingon) 帝國與 羅姆蘭(Romulan)帝國・望文生義・我們可以 由其稱呼中的「帝國」字看出,這兩股勢力都是 好戰的侵略集團。克林貢人第一次出現於震視影 集第二十七集「仁義之師」(Errand of Mercy) 中。他們是殘酷好戰的外星人,剛開始還人模人 樣的,只是懵色較黑,而且男人普遍留點子。到 了後來外形越來越醜陋,前額光禿腫大,有許多 数折,鬍子也由原來顧留的山羊鬍變成突張的張 飛動。其語書聽起來也相當相響,每一句話都像 是吆喝。這大概是為了突顯其好戰本性吧!到了 「第二代星艦奇航記」、也就是二十四世紀、他 們終於與星腳和解,進而和平共存,甚至還加入 星際艦隊(第二代企業號中的軍官屢失正是一名 克林貞人)。事實上克林貢人像極了地球上的斯 巴達民族。他們全體上下形成一個壓強的戰鬥體 ,戰死沙場是他們最大的光榮,忠誠是他們崇高 的美德。附帶一提。他們乘坐的太空船稱為萬形 艦,双克一行人逗驾驶着一艘克林青鳥形鑑從事 冒險(戦影「石破天際」和「搶救未來」) ● 他 們的隨身武器是音塔槍。

羅姆尼人也是好戰的外星人,其勢力範圍在 我們銀河系的遊綠。他們的外形與瓦肯人(Vul can)十分相似(史波克就是一個瓦肯人),有 一樣的尖耳朵和冷峻面孔。一般相信很久以前他 們是瓦肯人的一支,後來離開瓦肯星,遷移到銀 河的邊緣。基本上,他們十分好戰,但仍顧意和

> 基聯維持表面上的和平。羅姆蘭 太空船的特色是能夠隱形,但當 他們隱形時,不能啟動防護軍, 也不能開大。如果我們把星擊的 星艦群(不能隱形)比做水面艦 艇的話,羅姆蘭戰艦就相當於潛



星聯艦隊的圖騰

【星艦奇航記】



挺。企業號與羅姆蘭戰艦的第一次遭遇(「大空 追逐戰」 Balance of Terror)就像是二次世界大 戰中盟軍驅逐艦對德軍衛艇的服殺作戰。從那 次遭遇戰中我們也發現,羅姆蘭人是愛好榮譽的 極族。羅姆蘭人曾與克林賈人結盟,目的是想要 聯手擊敗星聯。後來克林賈人也學會了羅姆蘭人 的隱形技術。應用在他們的萬形艦上。奇怪的是 ,星聯一直學不會隨形。

當然,整個銀河系除了這三大勢力範圍之外,還有它們之間的中立區,以及完全未知的神秘,與你在這些地方遇到了各式各樣的生物。有好工業構成的生物、類魚形的外壁人,類無數分類有一些沒有形體,新由能量所以所述。 對於對有一些沒有形體,新由能量所述。 對於對有一些沒有形體,新由能量所述。 其自如的有對禁生命。這些生命形態與人類更有 其自如的有對禁生命。這些生命形態與人類更有 無論在力量、智慧和道德上都違勝過人類的。 無論在力量、智慧和道德上都違勝過人類的。 然學權企業號並非打劃銀河無敵手的超級戰艦

企業號的極極奇遇中最令人感到訝吳相測部的,其過於在陌生而遙遠的宇宙深藏發現熟悉的事物。例如 892-4 號學球的古羅馬帶國。艾可斯最球上的納粹組織以及艾爾要學球的芝加哥黑社會。另外有些個體生存於外歷,但卻曾出現在地球歷史中,如建文西、開膛手傑克。以及希臘神話中的阿波羅等。再來就是具有強大心變能力的外星生物抽取企業號船員記憶。重新塑造出來的歷史人物。如林肯、成善思汗等。

●銀河鐵三角

「星艦奇航記」中的機種奇遇、腎險,固然 是贏得星迷熱愛的關鍵,但真正令人善迷的還是 企業號上的英雄們。觀衆不會覺得這一群嫌縱 大的字由太空船,而又生存於陌生的廿三世紀的 英雄與我們有什麼不同。他們有限我們一樣的 發表做「他們外是史波克一點容後再談的 一人性」演出,常能博得觀眾會心的一笑。 我們先介紹企業號最重要的三個人物,他們起於 了全級可采最堅強的探險原伍一那就是證克鑑長 、科學官史波克先生以及麥考伊醫生三人所組成 的「銀河鐵三角」。

窓克艦長 (Captain Kirk) -- 「銀河浪子」



史波克(Mr. Spock) - 「尖耳朶」史波克 的父親沙瑞克是瓦肯人、母親亞曼達是地球人, 所以史波克是瓦肯與地球的提血兒。瓦肯人是居 住於瓦肯里的神祇民族,每一名瓦肯人從小就被 訓練壓制情感,完全以邏輯方式思考。他們外形 上的特點是都有副尖耳朶,和由於缺乏感情滋潤 而造成的冷峻面孔。史波克有瓦肯人的外形和思 考方式,但是由於他身體中有一半地球人血統,在

特殊狀況之下,仍然會顯露出一般地球人不合溫 輯的思考及行爲*事實上他常不自覺流露出對地 球母親的親近和對瓦肯父親的憎惡。有一回當一 個能量形式的外星生命暫時附著於史波克的身體 時,竟不自覺地喊道:「啊!你是如此的寂寞, 真不知道你怎麼能忍受這種孤獨。」可見全然的 理性也給史波克帶來深刻的孤獨和痛苦,這也難 怪當史波克第一次感受到快樂的感覺時,他是那 麼的揭望繼續保有它。有時對史波克來脫完全合 邏輯的行爲,爲人類而言,卻是人性中高貴情操 的表現。例如,他會爲了多數人的利益而自我橫 牲。別人爲此麼動得痛哭流涕,他卻一臉模然, 體得他所做的只是符合邏輯而已。没有什麼大不. 了·他也會在特殊狀況之下·「不小心」談了幾 次戀愛。如果你要拿這類事情當笑柄(姿考伊醫 生常幹遺種事)・那就大錯特錯了。他不會有任 何難堪或蒼愧之情,因爲當他恢復正常之後,难 什麼是愛情都不知道,更不用說羞愧或難堪了! 麥考伊就常因此而自討没趣 • 伙伴們對他是又奖 又氣,愛的是他的許多行爲實在太可愛、太「人 性」了「氣的是,史波克常澆他仍冷水,即使是 表達一點問抱之誼,也會覺得自作多情。就拿我 們以上對他的介紹來說吧,假如史波克先生看到 了。他的評顯一定是他慣用的口頭裡「非常不舍 羅輯」,這對這麼費盡心思吹捧他的我,也實在 是夠喻的了。

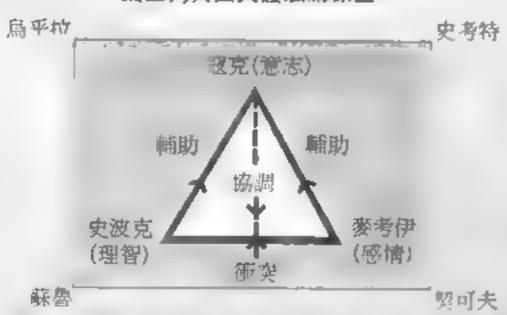
麥考伊醫生(Dr. McCoy) -- 「老骨頭」麥 考伊馨生出生於美國喬治亞州,是個典型性格保 守的南方紳士。他在企業號上擔任主任醫官、精 通太空心理學,經常對易於衡動的眾克提出通時。 的忠告。他那精敦徒式的警膳常成爲黑暗中的例 增。他顯然不是備安分的醫生。因爲他待在繼橋 的時間似乎比在醫務室還多。雖然他是寂克的心 理輔導,但自己卻也是沒有耐心,極端缺乏幽默 您(但這也正是笑點所在)又愛發牢騷,同樣帶 要他人翰·導·有狀況發生時,他一定會上黨橋來 一探究竟。狀況不妙時。他會不安地在艦橋來回 走動,並不時對已經忙得手忙腳亂的艦橋人員發 您言。有時候集於情勢所迫,寇克常要他做一些 居生本分以外的工作,這時候他會以他一貫的保 守態度強調:「我是一個醫生,不是×××······ 」(你可以在空格藏填入任何醫生以外的角色) 但實克總會想到一些辦法叫他屈服,所以我們 這位保守又拘膝的醫生只好陪著勇猛的寂克艦長 上天下海啦……一旦遇上有人倒下來,身爲醫生 的他一定拍先蹲下來觀察,他的另一句著名的口 頭撑:「艦長・他已經死了!」就由此而來。請 注意。當他說這一句話的時候,表情肯定是凝重 而沉痛的,不管倒下去的人是敵人還是同志。

但這麼一個質模可愛的人背後卻有一段不愉快的往事。他在加入星際艦隊之前有過一次失敗 的婚姻,不久他把這婚姻中所生的女兒留在地球 學習護理・獨自一人閩灣銀河。後來在「艙外有藍天」(For the World is Hollow and [Have Touched the Sky)中,他找到了第二春,大大绝談了一次變愛。

道三個人的三角關係十分奇特。史波克和麥 考伊都認爲自己是寇克最親近的朋友,都認爲自 己最丁解寇克。也最能幫助他。但是他們兩個人 的背景和性格都完全不同,在許多事上都持著相 反意見,而且立場十分堅定,因此不免引發 --場 「艋橋之戦」 • 而艦橋的主人 -- 寂克 -- 對他們倆 在家門内挑起戰端完全不以爲實。反而樂得坐山 觀虎門。事實上他們倆的門嘴經常趣味橫生,為 緊張而嚴肅的艦橋帶來不少歐笑。這個三角關係 也很像軍隊的指揮系統。寇克是指揮官。而史波 克和麥考伊分別是參謀長和輔導長(當然其任務) 不包括監軍和打報告)。參謀長提供理性的分析 ·輔導長提供感性的建當。參謀長跟輔導長是不 可能藏得來的。除了立場不問之外,「爭騰」也 是起嫌隙的原因之一。很顯然的,這場「繼續之 戰」並不平衡,因爲代表理性的史波克對何謂「 得職」「失職」是一無所知的。

在西方思想中,很喜歡把人的自我劃分成意志、理性和感性三部分。 窓克、史波克和麥考伊正好象徵自我的三個面貌。 窓克是政策决定者,代表意志與直觀;史波克是邏州與資訊供應者,代表理智;麥考伊是治療者與同情者,代表應情。三人的三角關係,不就象徵著靈魂自我的交數與平衡?

鐵三角與四大護法關係圖



●企業號四大護法

談完鐵三角,我們再來談一談企業號上的四 大護法:輪機長史考特、通訊官島乎拉、正駕駛 蘇魯和領航官契可夫。

史考特(Scott)--輪機長史考特在企業號的指揮系統中排名第三,僅次於寇克和史波克, 負責掌管企業號的動力系統。別人嫌枯燥乏味的 操作手册,他卻可以讀得津津有味,望之卻步的 引擎室,他卻懷有一份莫名的關愛,甚至當成自 己的子女一般呵護。因此每當引擎室受到外力損 害或負荷過重時,他都十分焦急心痛。當然,無

【星艦奇航記】



論損壞情況多麼嚴重,他都能神奇的讓企業號恢 復元氣,他跟窓克之間最常出現的對話是這樣的

超克:(在危急情况之下緊急下令)我們現在需要更多的動力!

史考特:(此時引擎室中正确煙迷擾,爆裂 聲四起,他高臉油污,跟隨地接過通話器)我已 經盡了最大的努力啦!(或是,再這樣下去引擎 室受不了啦!)

史考特大概是企業號主要人物中苦頭吃得最多的一位。只要看繼續上的人東倒西歪,就可以想見史考特在引擎室中一定更慘。好在他是福將 · 在遐克的歷歷過度要求和外星人不斷的攻擊之 下,仍然將企業號單顧得好好的,直到遐克炸了 她(所幸星聯仍為他們建造了第二艘企業號)。

扁野拉(Uhura)~晒訊官馬乎拉是一名來 自非洲的黑美人,她很喜歡唱歌,並且也常有別 戰之時以歌聲娛樂船員。她或許不如其他人顧服 ,卻絕對是不可或缺的重要人物。我們實在不敢 想像繼橋少了她會變成什麼樣子,因為還克嚴常 發號施令的對象正是她。

契可夫(Chekov)。領航官契可夫是一名 俄國人,操一口標厚斯拉夫腔的英文,十分自做 於他的俄羅斯血統。他較晚加入企業號的陣容, 但很快的就成為不可或缺的一員,又生得一副娃 娃臉,個性整厚,十分討人喜歡,只是有時稍嫌 娘娘腔了些。



【科·幻·空·間】

聯的敵人--集權好戰的克林賈帝國--聯想成蘇俄 。關然,「星」劇的革命性選不夠讓烈,但對一個在大衆頻道上播出的通俗影集而言,其鼓吹世界大同的用心已屬難能可貴了。

●「蒜空之舟」企業別

除了以上諸位太空英雄之外,能吸引人們注意的就是家多星迷所變愛的星艦--企業號(Enterprise)。事實上,企業號並不只是艦長寇克一個人的愛艦而已,每一位星迷心目中都有一般專關於他(她)自己的企業號。這艘企業號曾帶給他(她)們穿越東歌的母生變換不的星艦外形有多豐高網、性能有多豐高網、能深深抓住星迷內心的,仍是這艘典雅轉費的企業號。

星艦企業號隸屬星際艦隊。 審號為 NCC-

曲速引擎 企業號的動 力來自兩具「曲速」(warp) 引擎。由選引擎是選可蘭 博士在廿二世紀殼明的,其 間世使人類超越了光速限制 ,而得以自由航行於显球之 間。這是繼人類超越音速之 後在速度上的第三次突破。 正如人類曾以馬赫數衡量音 速以上的速度一樣,廿三世 紀的人們以曲速等級來劃分 光速以上的速度。第一級曲 速就是光速,之後每加一級 速度就增加一位。企業號 最高可達十二級曲速・在十 級曲速以上,時光會倒流。 道就是企業號可以來往於過 去與現在時間,進行時光旅 行的原因。

建制武器 - 企業號配備有

兩種類型的武器 ~ 光東和光雷。光東武器有很多種,從最小的隨身用光東手槍、光東步槍到裝於艦身外部的光東炮。光東手槍是一種多用途武器,可調整能量,選擇擊昏或擊斃敵人。另外也可以使它超荷而成為定時炸彈。光雷的成力十分強大,由一關能量粒子構成,可將這個能量包由發射口射向敵人,或以電流直接引向目標。

智能截送系统 -- 企業號上的傳送系統是艦隊 工程師長達九年的研究發展的心血結晶。它可以 把人體分解成能量粒子,然後以能量形式傳送至 其他地方。由於企業號形體爛大不能登陸,只能 在瞿球軌道上運行,所以其人員經常利用傳送系 統在企業號與地面之間往來。企業號的質能傳送 系統一次至多輸送六個人,可將人員送至一萬九 千五百暉以内的地方。傳送系統雖然便利,但也 有其危險性。如果在傳輸過程中,或是在分解以 及組合過程中發生問題,其結果將慘不忍睹。像 麥考伊醫生就十分討脈這樣子被分解來分解去的 ◆他常埋復道:「我是來當醫生的」不是來讓這 些機器把我分解成原子,在太空中飛來飛去。」 因爲他一直懷疑當身體的原子在其他地方重新組 合後。是否選是原來的那一個。傳送系統也常帶 來意想不到的歷險。例如,它曾將窺克分解成善



太空物質吸入口 光東恒率 STARBOARD SPACE ENERGY/MATTER PHASER BANKS SINK, ACQUISITION BRIDGE 無測器 INLET FLOW SENSOR ·光東炮座PORT 射行體 反應性制插入口 PHASER BANKS FUNNING REACTION CONTROL 緊急人[] EMERGENCY LIGHTS THRU STERS FLUSH INTAKE & NAVIGATIONAL 航行監視器 光雷發射 PHOTON DEFLECTOR MONITOR TORPEDO TUBES

艦影機 SPACE ENERGY

FELD ATTRACTION SENSORS

企業號●正視圖

航打折射器

NAVIGATIONAL DEFLECTOR



作者小傳 "

· 航行费 RUNNING LIGHT

THRUSTER

光束饱度

PHASER BANK

PERSONNEL HATCH

一九六二年生於臺灣高雄。臺灣大學電機系畢業,美 國柏克茶加州大學理論物理博士。現爲柏克萊勞倫斯實驗 室研究員,"幻象"季刊(臺灣唯一的專業科幻雜誌)編 斬委員。曾獲中國時報張系國科幻小說獎首獎,著有科幻 小說集 " 時空遊戲 " , 譯有 " 宇宙最初三分鐘 " 、 " 喜悅 時光 " 等,目前則在美國理首翻譯科幻大師艾西莫夫 (ISAAC ASIMOR)的基地系列鉅作。

CONTRACTOR ESTATES

豪大爾機系畢業,豪大資研所碩士 ·耶魯大學資訊科學(COMPUTER SCIENCE)博士候選人,當這篇稿件刊 出時呂先生應該已經取得了博士學位, - 直都是 STAR TREK 的忠誠影迷,據 設呂先生也有可能在美國加入當地的遊 戲製作公司。

問題診療室



台北市 ★ 余宗和

本人是標準球迷,自認對於職棒選手了解極 為透散,對於 65 期雜誌上中華職棒 2 的報 導有些建議:

①為什麼所列出之四大投手中,陳義信最差,防守力竟然為 D · 而黃平洋的能力好像有些誇張,我們可以從記錄上知道,不論從勝場、防禦率,陳都較黃為佳,為何有此數值出現,令人難以接受。而且黃忠義與廖敏雄的數值也是一樣的情形。

②另外在投手右上之三個數字為極致的投速 還是平均投速,如果為極致投速,那陳義信為 147,如爲平均投速,那各投手的球速也太快了 ,希望作者能查看一下資料。

▲ 余讀者,由你的來信當中,可以看得出來你 對職樣的確很有研究。但不管身爲一個熱心 的球迷或是一名冷靜的旁觀者,相信對職樣的每 一場球或是每一位選手者有自己獨對的看法與是 解,這也是球迷之間永遠會有聊不完的話題。甚 至有吵不完的原因。我們認爲中華職樣 2 的 作者徐昌隆先生和你一樣也有自己一套對職樣 9 的 看法,所以,別著像,經快等一對信到雜誌的棒 款數室專欄和徐昌隆先生切礎一番,應該會得到 更令你滿意的答覆的。

關於投手資料上的球速數值到底是極致遭是 平均球速,正確的答案是極致投速,關於極致球 速的設定,中華戰棒並不會太難譜,如果你有玩 遇一些超任的棒球遊戲,看到日本職棒的投手動 不動就無出 150 公里以上球速,你就會佩服國人 寫棒球遊戲是多變的冷靜客觀了。總而言之, 將所有的選手的能力量化本來就不太容易且不太 合理,但不這樣作遊戲又有點不太好玩,但為了 補情對遊戲作者的棒球觀念不滿意的玩家,一般 的棒球遊戲都會提供修改珠員資料的功能或資料 片,有關球員資料修改的支援,相信中華職棒 2 是不會欠缺的。

台中市 ★ 李書仲

□ 記得魔法門外傳Ⅰ發行不久。貴刊就有推出 攻略本的廣告。但至今卻未推出也無消息。 如果貴刊不出,就解煩告之,免得在下日夜的期待!

△ 關於魔法門外傳 I 的攻略本。嘿·······嘿········ ,没想到你還記得真清楚。當然編輯部也不

屏東市★小豆

□ 各位問題診療室的大哥哥和大姊姊們好 · 本人小弟我於農曆過年時買了 SC2000 · 請問:

①免费升級的辦法,到底要如何實施?(SC2000 的購買證明,我己用限時寄回),如果 有可否盡快實施,因我的郵政信箱快換了! 屆時 ,可能無法享受到中文版的樂趣。

② ORIGIN 所出的 GAME, 貴公司是否有中文化的打算?因本人實在是看不懂那些「豆芽茶」,如「銀河飛將私掠者」找買回來之後,只有提在櫃子上的份而已。而且我相信中文化之後,銷售量絕對是大幅度的增加,因爲像我這種人也實在不少啦!

②如貴公司代理國外 CD-ROM 之 GAME , 是 否有可能中文化 ?

①我有一塊 386DX-25 主機板加CPU(不含 RAM)和一台 286 電腦:不知貴公司是否知道那 身有在收購?

小豆小弟弟你好・在此回答你的問題:

① 8C2000 的台灣代理電腦休閒世界在暑假時的確有將 8C2000 中文化的計劃,並打算讓購買英文版的玩家免費升級或中文版,不過目前中文版仍尚未推出,中文版免費升級的方案是否仍會繼續實施依然不明,不過電腦休閒世界在電腦遊戲世界雜誌八月號刊登一巨幅的廣告,說明是因為「模擬城市立法局没有三讀通過中文版出版法案。所以中文版無法維時推出」,所以已經將回函寄回的玩家。除了與電腦休閒世界同聲遺費

了 問題診療室

「模擬城市立法局」的作業速度緩慢,或是寫信 給「模擬城市行政院」的院長外,大概就只能耐 心的等待了。

即目前軟體世界已經開始一連串的 CD-ROM 遊戲發行計劃,這表示中文化的腳步也就快了!

①目前市面一塊 886DX-40 加CPU的主機板字 2 千多元,你的 886DX-25 舊主機板能和朋友換幾套遊戲回來,就算是不錯的交易了,至於你的 286 電腦,不是要讓你換氣,實在是值不了多少鏡,以現在硬體相當便宜的情況來看。用來打字還有人嫌太慢呢!也許你可以很有耐心的收藏起來,數十年之後可能是很有價值的古董哦!

高雄市 ★ 張啓政

■ 問題診療室你好:

敝人有些困擾的問題,希望可以回答

①本人打算將將 386 DX-33 的主機板和 CPU 升級成 488 DX-33 · 那原先 386 使用的 RAM還可以使用在 486 上面嗎? (共4MB)

② 64 期中的問題診療室有位讀者來信表示 國內遊戲不該「抄襲」日本遊戲的意見,並舉天 堂鳥的「冥界幻姬」爲例,據筆者所見到的國內 遊戲還有很多的圖類似日本知禮(動)畫,如「 叢林戰爭」的貓熊和「亂馬 1/4」的玄馬完全一 樣、「夏日物語有些人物極像「福星小子」 星

中的「拉姆」和「諸星當」,此外還有好多好多……。但是筆者認爲這没有什麼不對,國內 遊戲製作並沒有很久,參考其它作品是很正常, 久之國內才會有適合自己的遊戲風格出現。

PS : 希望那家大思大德的公司趕快移植 9801上在台有漫(動)畫的 GAME (例如機動戰士、機動警察…),筆者已經「哈」了好久!

祝 軟體世界雜誌

事業顧利 天天聯發

▲ 孤讀者你好,謝謝你的「事業順利、天天職 養」,雖然要天天賺錢是不太可能,最多每 月赚一次,但如果要讓赚的錢能夠讀事業順利, 最好雜誌再謂價一次,或是你再多買一本(編輯 都同仁的一貫口號),說到這裏,你千萬不要緊 張,純粹關玩笑啦!

①照你所說的情形,你的 RAM 應該是 30PIN 的 SIMM,因此你在實主機板只要注意 不要買到全部的 BANK 都是 72PIN 的主機槽即可,辨識的方法是, 30PIN 的插槽較短,72PIN 的 較是(雖然是廢話,但是相信還是有很多人分不 待差)。

③你的 PS 很有意思,如果你仔細看雜誌,應該已經發現有幾家國內的軟體公司已經開始將9801的遊戲軟體移植到 PC 上了,比較具代表性的有大字與華義國際,前者預計推出星檀爭霸 II;後者則已經推出擂台美少女,預計推出遊戲還有特動機甲隊、美國的惡夢等,總之,喜歡 98遊戲而没有 98 的你,好日子快要來了!



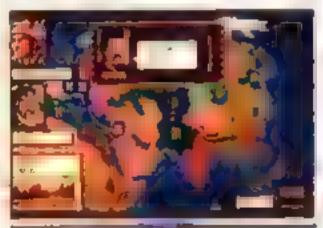
電腦美術繪圖人材

熟 DA , DP 相關科系畢

- → 層應 作品等權副總經理收
- ☀ 台北市南港路三段 99-10 號
- ★ 智冠科技有限公司

遊戲終結者

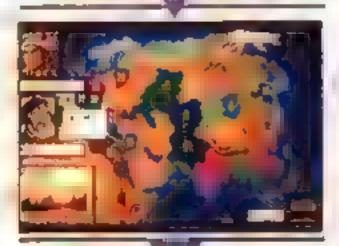




光桿的 日本 多被打败



大真男兒,是本確妳失望



接下来該有一個呢!

1 1

的基本資料,此外,每個兒子都是同一個模子印出來的,一 點也沒有遺傳到老養英俊挺拔 的樣子,哎!雖然它有以上的



只剩一圈了 本外力一點



看看教師原子



政汉敦邦。在保护皇



耐辣時刻不臭放费

小缺失,但仍然是個不錯的好遊戲,能讓你扮演大漢英雄成 古思汗完成統一世界的美夢, 節吧!



经於完美一大第



我也可以事故早了



小孩可以知识的孩童早



未来的世界,是黄地们了

米克

遊戲終結者

▶ 這是令人感到可喜的 •

不過這個遊戲也不是全然 没有缺點,最明顯地就是玩家 在達成人生目標後,變得好像 無所事事一樣。像筆者在棒球 領域曾經25就達成了人生目標 ,接下來的35年只好追求總分 的突破。希望這點以後同類型 的遊戲出版時能改進。

接下來就是筆者的「總統 之路」,希望能給有志成爲「 阿准伯第二」的玩家一些啓示 ・(到時候別忘了寫本「×× ×的總統之路」,或「×××





壓魔影真的是我所玩通搬 鬼 棒的胃險遊戲,不管是內 容、畫面、音效、音樂或操作上 都非常的博士我想應該有很多人 都玩過這個遊戲了,但是我還是 想推薦給没有玩過的人這個經典

至於這個遊戲的缺點勉強來 牌就是角色及物品的畫面不夠理 想(其實是很難看,但並不只有 我一個人這麼認為。我的朋友也 都這麼認爲)但是 Infograms 這 間公司之所以利用 3D 區塊的方 法來摸圖 : 無非是想減少圖形的 容量以及記憶體的需求,但並不 影響此遊戲的耐玩性。最後提展 欲嘗試此遊戲的玩家, 適時的糖 存態度將是挽教你(妳)心覺的 鍵盤之不二法門。 (廣神保祐你 •阿們) =

如有任何過關上的問題,可

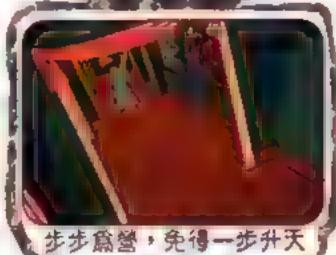






以參考軟體世界第49期的攻略。 再告訴各位一個好消息、Al









-ong In The Dark 2已經出來









PATRI

這個冒險遊戲的解謎過程 中随時完滿了出人意料的 突發事件,你不能預料到下一秒 會有人拿槍狙擊你,也想不到打 開垃圾車竟發现一具意能,更不 會想到一個變態在殺人分屍後把 頭冰在冰箱裡而你去打開它,當 這一切畫面是由數位化繪圖系統 畫下來,而驚心動魄的出現在您 電腦螢幕上,再配級以令人屏息 音樂時,那種營造出來的不寒而 慄之氣氛與心理壓力:可不亞於 看一部奥斯卡最佳影片「沈默的 **羔羊』哦!妻一句常常聽到的話** : 「最好試試三更半夜廟著燈開 大喇叭音量玩 3 ~ 如果您享受 * 自唐"的快感並樂此不疲的話。

再來談談破關後的態想。最 令人不滿的差遊戲結局實在太… ***太短了【在我智勇雙全擒下變 態殺人魔後『滿心期待洛杉磯市 民的掌聲與歡呼』以一點未破案 時飽受與論抨擊而受傷的『幼小 心實"。果然。一般關馬上到市 政大觀接受市長大人的頒獎(第 一個畫面),去世好友的小女兒 跑出來抱著我的腳(第二個畫面), 然後是一幅样和如畫的洛城 街景(第三個書面)「梭下來…」 ***没有了!!/在一連串與黑暗力量 搏鬥的玩命演出後。得到的竟是 短短頒獎費面,太不公平了了成 許這是作者的原意,想讓我們知 道警察生涯是付出而不求回報的 i Bu

臺察故事系列







990日,世出一大火粮粮

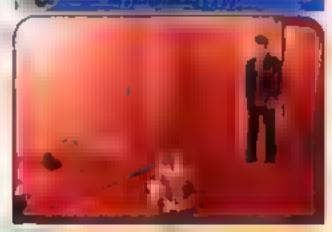




与决策到你了



差我怎麽對付你



万结的下堤。克有森积



特益學音學根



· 原 · 第 · 假



寧靜的感覺,還好了

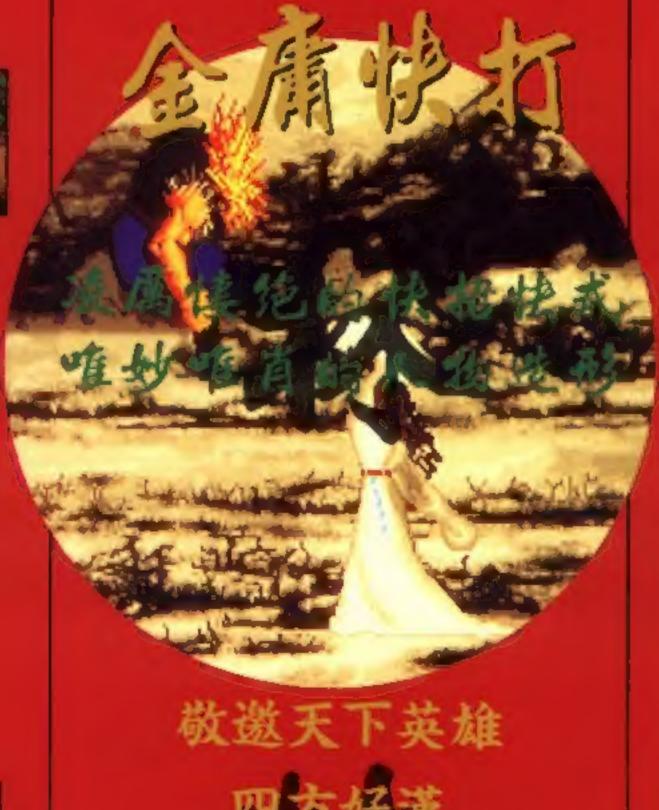




金庸武侠小説人物大會串!華山絕頂之上比武論英豪!







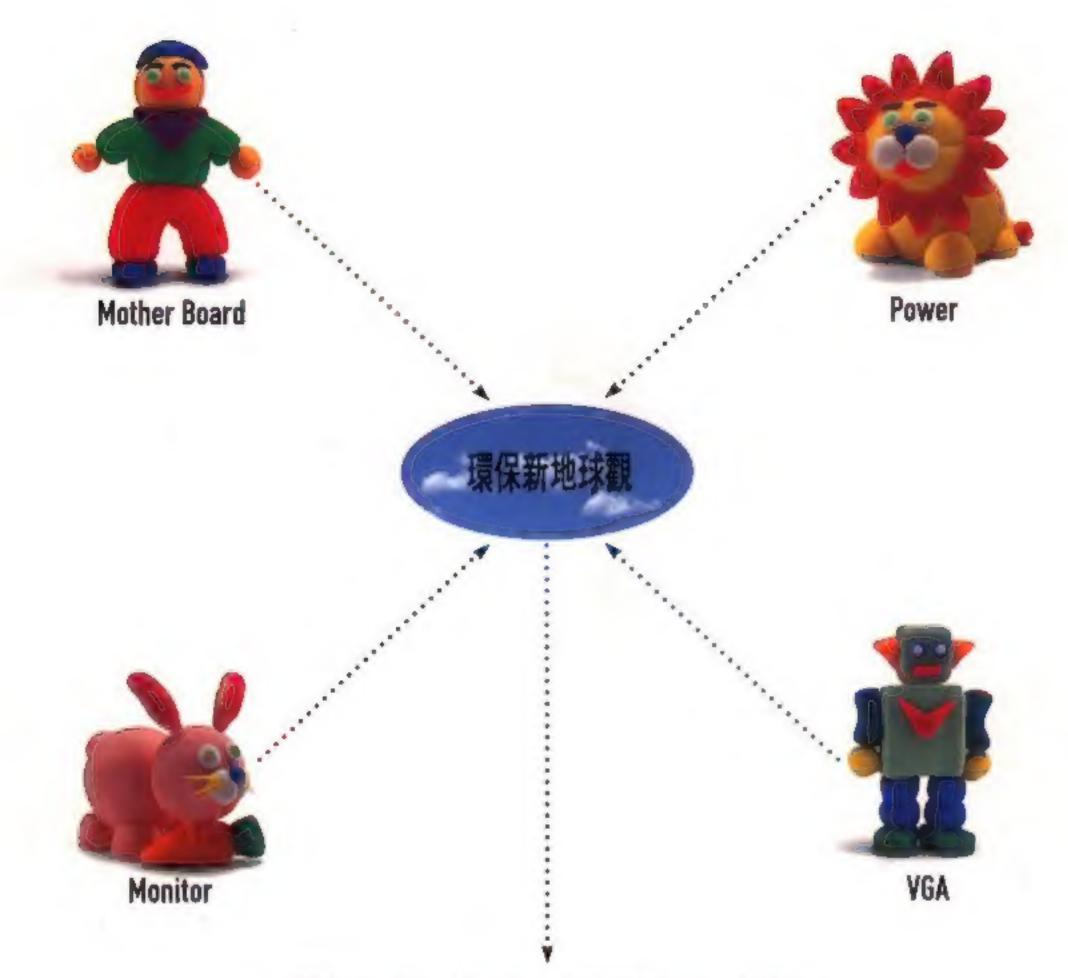












唯有 Monitor + Mother Board + Power + VGA 才能達到真正的省電功能

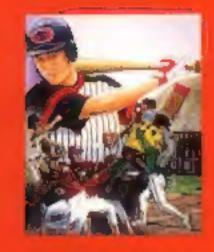


啓亨 TRIDENT 9400 普及版 支援 OS/2 2.1 中文版 NT\$ 1MB/2800 未税

如果每台電腦每天可省一座電・台灣每天就能省下約 150 萬度的電源・電腦已成為現代不可或缺的日常用 品,無論是工作或遊戲·多少都會有一段"閒靈"的時間、若是能將這種閒置的電源節省下來、對於地球的資源、 國家的經濟力量或是個人的財務支出等,都能發揮一己的力量。要是這個力量能積少成多,我們的社會就不會再有 為了電力供應不足,必需興建核電腦,所發生一連串衝突,而付出艦大的社會成本。因此,大家在證購電腦時請留 意:1. 主機板 2. 顯示器 3. 電源供應器 4. VGA 是否具有支援 VESA 協會的能源控制規格(DPMS — Display Power Management Signating) · 這不但可能省電腦隨置時的電源、延長 蘇示器的舞命,也能減少電費的支出,一舉三得。也許我們不是叱挖風雲、經世濟

■的大人物・但凡事由小做起・必能覆集一般粉亂中的清流・給未來一些新希望。

中華職棒



- 老少風質的最佳中交運動類遊戲。
- ◆ 調查表现多球路模式,现路計為代 建筑、稀珠、抽取、螺旋环、伸一 现、指叉球、掌心球等、各段手順 手之现路也不虧相同、各有"超超 取」





- 敬康打者之打擊強錫而得不同的打 擊程大小,強打卷較氨擊中球,翁 打者既稅較小,不絕打中球。打看 都天備況好順及出場狀況也會影響 打擊框大小的改變。
- 除了掃解資告媒重花

般的攝報實式、投手和打費剛也增加了影量、I



- 共商十六組打撃姿勢・使び 動作型自然生動。
- 資料系統更減職大・可供細 心玩普查閱。另外球員 的

性系統也獨增了許多。此次玩者 你將在遊戲學份有三面身份、现實



数線及球團老闆。除了投一打技巧及應 戰策略區 用,更心發揮得如何去經營一個 球廳和管理球員。

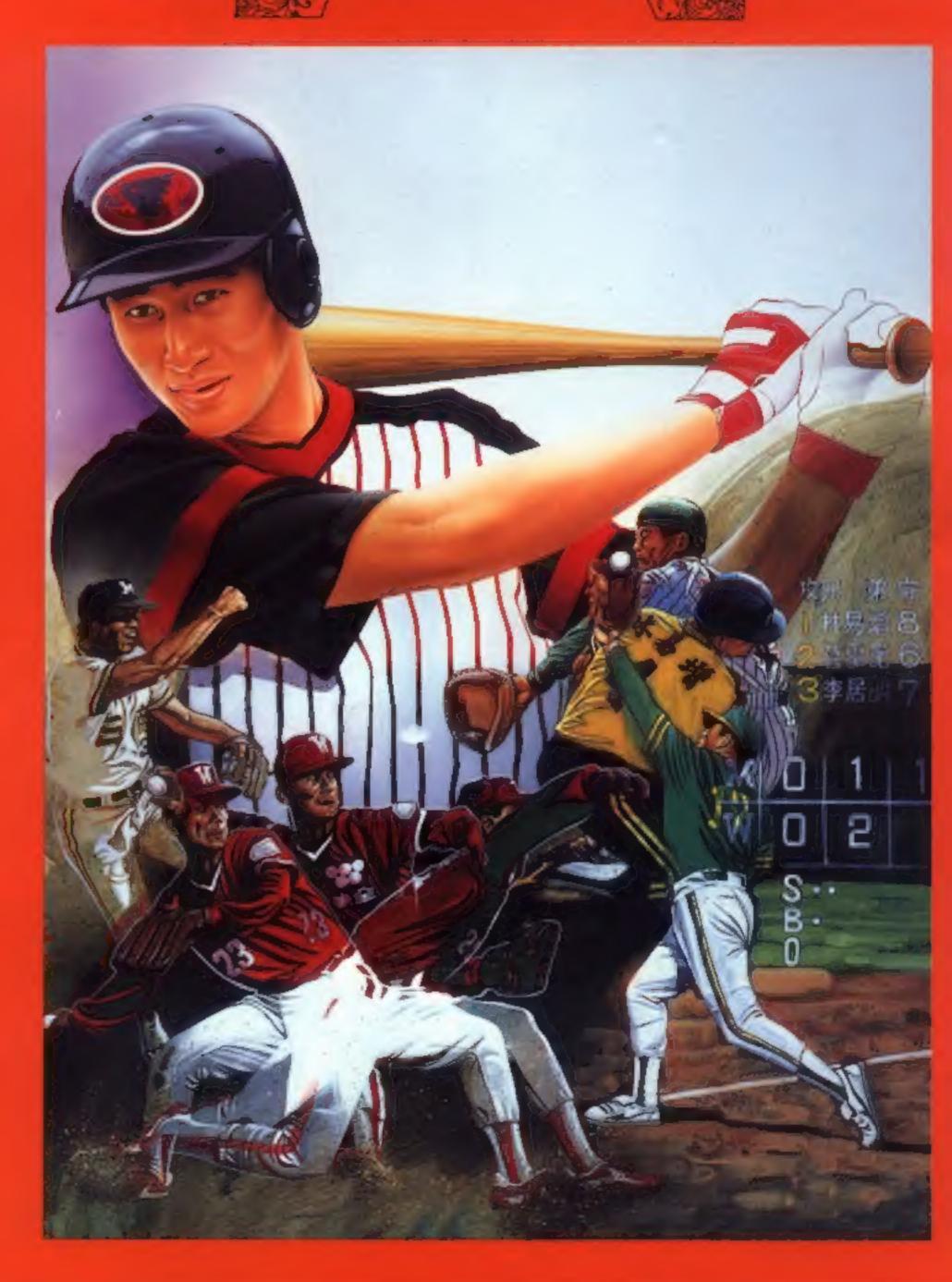
> ◆ ■醋酸都是實務提供多人共氣的 功能・除 此之外・ 選提供了

表演奏、绕標賽·如果也提得立足台灣、 放眼世界的胸懷,這可由六個台灣的章棒 球團中選出一隊·嚴遊世界和輕關、日本、美國等 翻家的職棒隊伍對抗,是向世界第一的大道。



動體世界

民國八十三年儿別出日 是"中華職棒 2 "出爐的好日子



摇滚少林系列 之 德 孟 義

第一人稱視角3分立體遊戲! 持刀揮劍向敵人對面劈砍! 结合現代3分技術和古代中國野史得供義大作! 鄉貓展昭及陷空島五鼠等在少℃上 為您一展大侠風範!

- 李立體場景,地宇、街景、由河等地十 分逼真。
- 計動作流暢・跑、跳、飛及仰望、簡看 等角度拿捏得當,賦予武侠人物更崇 動之生命力。
- 十多層設計,便遊戲佈景更深,更廣, 更龐大
- → MIDI 配樂・搖滾刺激加上人物見直 受傷時的叫喊聲・更添震鬱感





製體 世表 超超 表

扶宋室,將陰深犯上的奸臣故 執以法,看这群滿股热血的使士如 何與雅高住極的大官得或門智!

